ХАРДКОРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ

#12(117) июнь 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

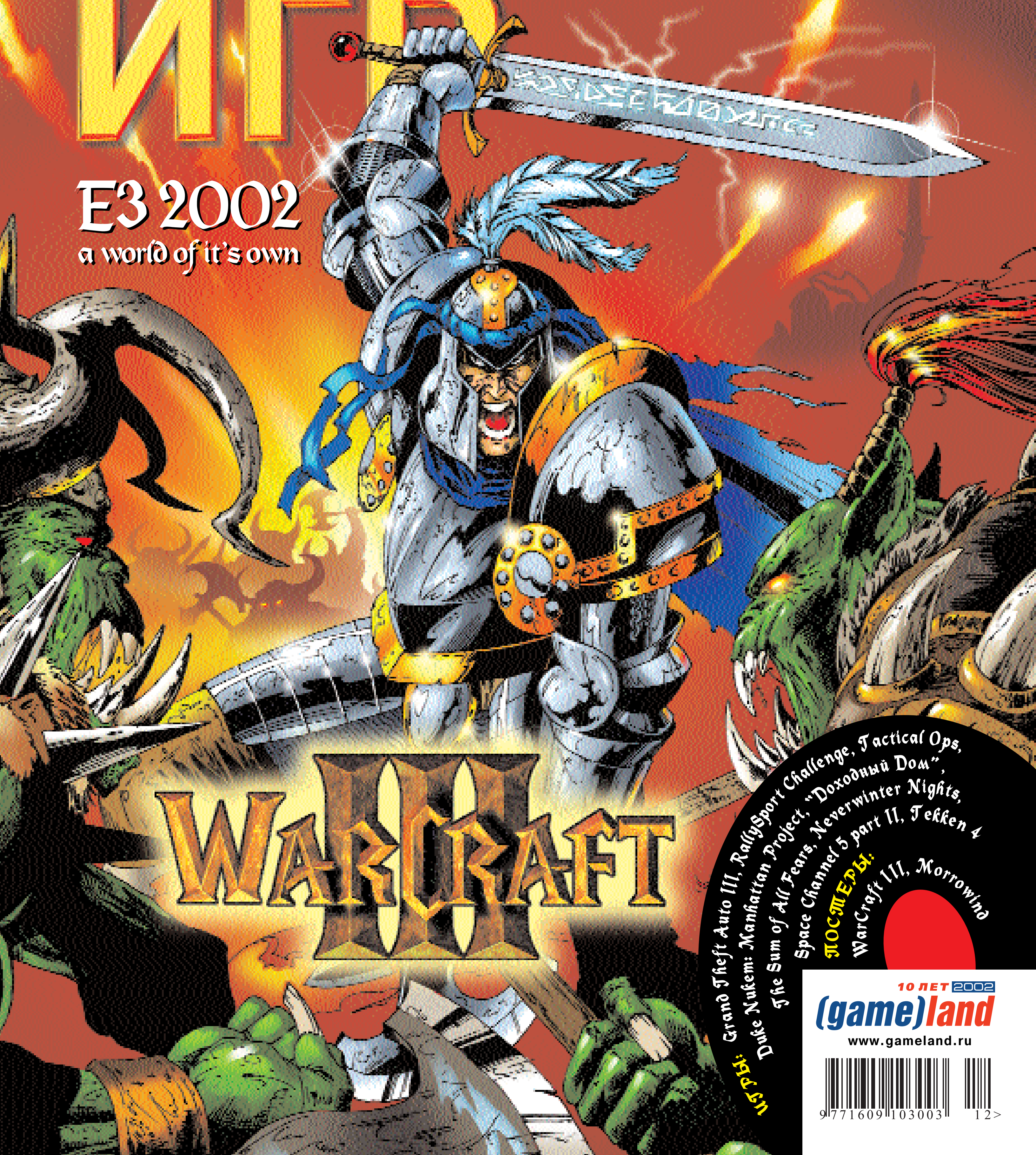
СТРАНА ИГР

ZA RUSSKIH!

Интервью с Левелордом

E3 2002

a world of it's own



ИГРЫ: Grand Theft Auto III, RallySport Challenge, Tactical Ops, Duke Nukem: Manhattan Project, "Доходный Дом", The Sum of All Fears, Neverwinter Nights, Space Channel 5 part II, Tekken 4

ПОСТЕРЫ: WarCraft III, Morrowind

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 12>


АРТ-ЖАЖДА
Sprite®
СОБЕРИ ВСЕХ
ГРАФФИТИ-КОЛЛЕКЦИЯ «12 ОСНОВНЫХ»
The Coca-Cola Company против уличного вандализма и хулиганства.
Sprite является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company. ©2002 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

В НОМЕРЕ

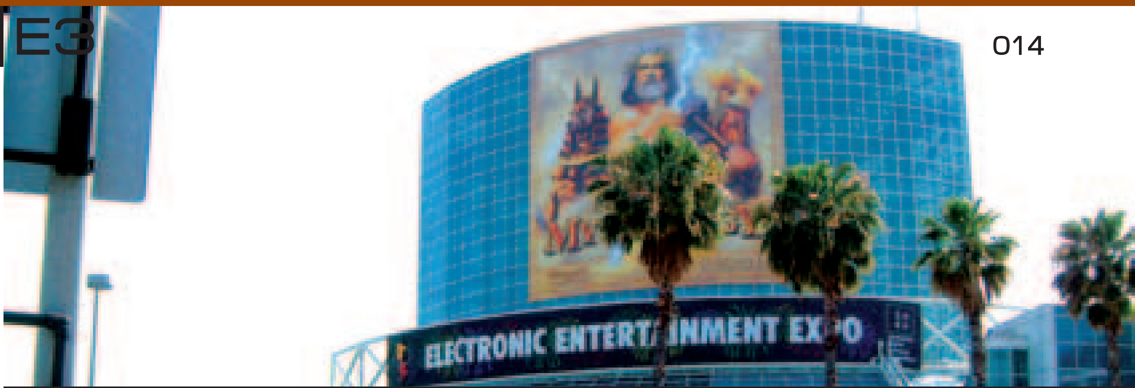
WWW.GAMELAND.RU
12 (117) июнь 2002

NEWS

ХИТ?

PREVIEW

E3



SHINY ENTERTINEMENT

REVIEW

ПОСТЕРЫ

В ЖУРНАЛЕ С CD
ФОРМАТ А2

ONLINE

КИБЕРСПОРТ

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

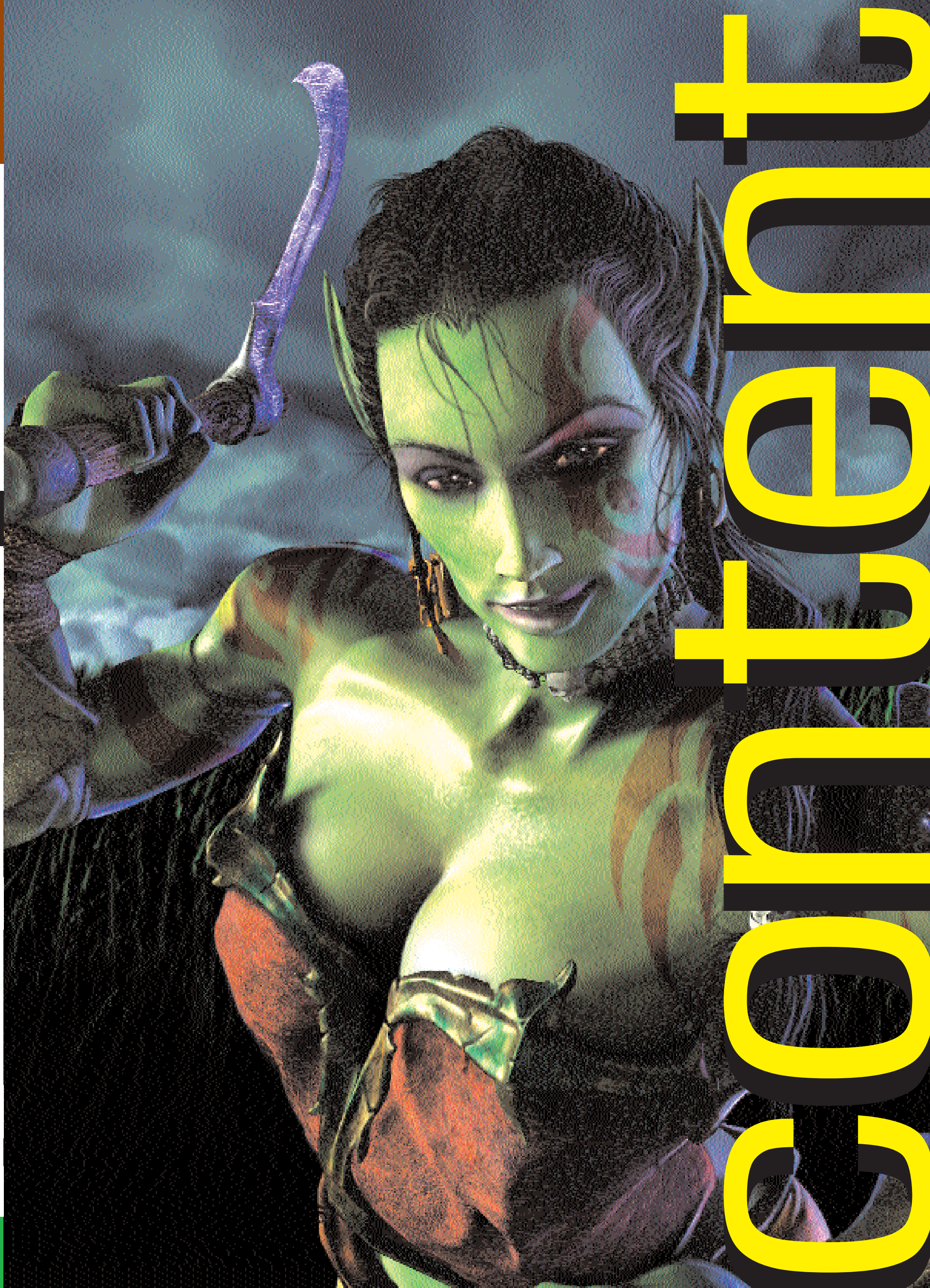
WIDESCREEN

КОДЫ, ПИСЬМА

СПИСОК ИГР







content



СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
The I of the Dragon;
Industry Giant 2

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 7 играм;
Скриншоты ко всем Review;
Скриншоты ко всем Preview

ВИДЕО
Colin McRae Rally 3;
Commandos 3;
DOOM III Legacy;
Mario Sunshine;
Metroid Prime;
Rallisport Challenge (PC);
Starfox Adventures;
The Legend of Zelda;
Xbox montage (более 30 игр);
Rainbow Six: Raven Shield;
SimCity 4;
Stuntman;
SWAT 4: Urban Justice;
Star Wars: Bounty Hunter;
Star Wars: The Clone Wars;
Star Wars: Knight of the Old Republic;
Indiana Jones and the Emperor's Tomb;
Mortal Kombat 5;
Tekken 4

ПРИМОЧКИ
Max Payne - High Stakes 2;
Max Payne - The Revenge;
Карты к игре "Cossaks: The Art Of War"

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Shadow Worlds;
Shadow Worlds patch

ПАТЧИ
Dungeon Siege ver. 109 B;
MoH Allied Assault ver. 1.11;
Return to Castle Wolfenstein ver 1.32

СТАТЬИ
Проклятые Земли

EDITORIAL

Общий привет!

Сидел полночи, делал предварительный анализ опроса на gameland.ru... Лейтмотив голосования был простой - ваши впечатления от обновленной «СИ». Первый и основной вывод - редакция нуждается в представлении. Поначалу, признаюсь, это казалось мне нескромным и ненужным, однако, судя по настоящему ажиотажу вокруг новой команды «СИ», необходимость специального материала под лозунгом «Кто есть кто» стала критичной. Вы хотели знать все о тех, кто делает «СИ»? Нет проблем. Не откладывая, прямо в этом номере. Все двадцать ключевых людей редакции - перед вами!

Под прицелом внимания оказалась рубрика Star Express. В письмах вы хулите и закатываете оную в асфальт, а на сайте дали четкую директиву - рубрике быть. Классно! Собрав экстренный редакционный слет, мы слегка подшлифовали концепцию и... Смотрите сами. Могу поручиться - теперь Star Express станет по-настоящему интересной и близкой к играм рубрикой.

Есть и множество других любопытных и порой неожиданных выводов. Все они обязательно найдут отражение в журнале - лозунг «Сделаем журнал лучше» не был бравадой, не был пустыми словами. Вместе мы действительно можем на порядок, на несколько порядков усилить позиции «СИ».

Очень приятно, что от вас, дорогие читатели, стали приходить очень яркие и прямо-таки захватывающие письма. За что огромное редакционное и человеческое спасибо! Есть поддержка, есть обратная связь, а значит, ставим планку амбиций еще выше - даешь к осени глянцевую обложку и дополнительные страницы!

Best'o'cheers,
Юрий Поморцев

На обложке: "Глаз дракона" – один из самых многообещающих российских проектов.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 обложка	Samsung
03 обложка	MD
04 обложка	1С
01	Журнал Computer Gaming World
07, 09	Акелла
19, 29, 39, 45, 49, 51	1С
23, 79, 89, 97, 109	Руссобит-М
25	МДМ-кино
27	Премьер-Видео
33	Никита
37, 59, 67, 83, 85, 87	Media2000
65, 93, 96, 99, 113	E-Shop
63	Бука
73	Спецвыпуск журнала "ХАКЕР"
69	Журнал "Мобильные Компьютеры"
77	Полигон
81	Савлевский рынок
95	к/ф "Гонки"
101	Радио Ultra
103	Журнал "Official PlayStation Россия"
105	Canon
107	Невада
108	Журнал "Хулиган"
112	Журнал "ХАКЕР"
114	(game)land-сайт
116	АБКП

СТРАНА ИГР
№12 (117) июнь 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* заместитель главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор "Видео"
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* редактор
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* редактор CD
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: *Миша Огородников*



TAKE-TWO ПОКУПАЕТ MAX PAYNE

PC

Take-Two Interactive Software стала обладателем прав на все, что связано с брэндом Max Payne, включая движок игры. Как сообщает официальный пресс-релиз, для этого издателю пришлось выплатить Remedy Entertainment и Apogee Software сумму, превышающую $10 миллионов. Вторая часть мегахита в данный момент разрабатывается совместными усилиями Rockstar Games и Remedy Entertainment и увидит свет в 2003 году.

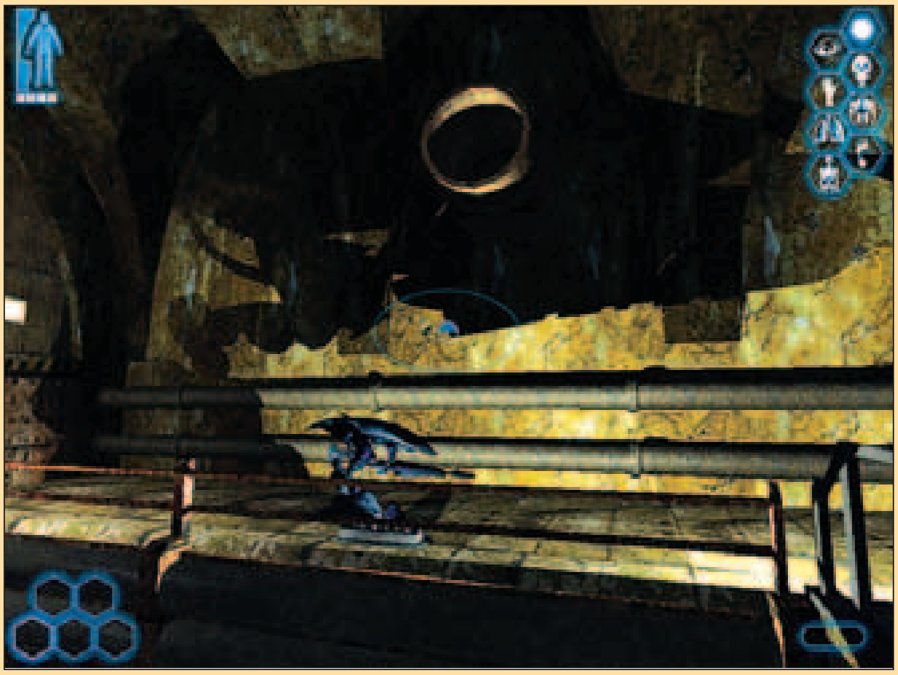
СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ С НОВЫМ НАЗВАНИЕМ

Продолжение Deus Ex будет называться DX2 и выйдет в 2003 году на PC, PS2 и Xbox. Исполнительный продюсер игры Уоррен Спектор (Warren Spector) заявил, что "цель игр вроде DX2 – дать игрокам свободный геймплей, где они сами определяют свои виртуальные судьбы". Еще из его же слов: "В этот раз мы подняли нашу игру еще выше в плане графики, AI, физической модели, звука и доступности". Действие новой игры начнется через 20 лет после завершения событий Deus Ex, а среди дополнительных features игры есть такие как: вид от первого лица с элементами шутера, создание персонажей в духе RPG и улучшения в плане работы с inventory.

В то же время гигант киноиндустрии Columbia Pictures объявила о том, что будет снимать фильм по мотивам Deus Ex, продюсером которого станет Лора Зискин (Laura Ziskin), работавшая над "Человеком-пауком".



Кнут у Индианы есть, а вот пряника не будет...



АЛЕКСАНДР ЛАШИН LASHIN@HOTBOX.RU



НОВЫЙ MECHWARRIOR

PC По сообщениям Microsoft Game Studios, MechWarrior 4: Mercenaries находится в процессе разработки. В игрушке будет 10 новых мехов (плюс те, что были в предыдущих играх четвертой части MW), богатый ассортимент вооружения и электронных прибамбасов, более 40 уровней на 10 планетах. Помимо чисто количественных изменений, будут и качественные в виде лихо закрученного сюжета. Так обещают сотрудники компании, а проверить это можно будет осенью, когда игра появится в продаже.



Продолжение великолепного Stronghold порадует нас обилием новых юнитов и оборонительных сооружений. Релиз игры запланирован на лето.

ОТРЯД "ДЕЛЬТА" В АФРИКЕ

PC NovaLogic подтвердила свои намерения о создании новой игры из серии Delta Force. Называться она будет Delta Force: Black Hawk Down, действие происходит в Сомали, возле города Могадишо в 1993 году. Пакостить злобным правителям Сомали можно будет начать самое раннее в конце сего года (PC-версия), а тем, кто предпочитает консоли, придется ждать начала 2003 года, когда выйдут версии для Xbox и PS2. Разработчики надеются получить неплохую прибыль, учитывая недавний успех фильма Black Hawk Down.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

PC Strategy First и Stardock заключили соглашение о выпуске Galactic Civilizations, сиквела к космической стратегии, вышедшей в начале 90-х на OS/2. Как и в первой части, в новой игре будут сочетаться война, наука, дипломатия, исследование космоса и управление ресурсами. Игрок, руководящий процессом расселения человечества по галактике в XXIII веке, столкнется с пятью расами, которые можно как победить, так и склонить к мирному сосуществованию. Короче, глобальная космическая стратегия.

ОТРЕЗАННЫЕ ГОЛОВЫ: УЖЕ В ЭТОМ ГОДУ

PC Microids анонсировала новую adventure Post Mortem. Сюжет банален: у некой дамы, живущей в Париже, убили сестру и зятя. Полиция, как обычно, бездействует, а посему она нанимает частного детектива из Америки. Обоим родственникам отрезали головы, причем сделали это явно последователи какого-то культа, так что детективу будет где развернуться. Дело происходит в период между двумя Мировыми войнами, что тоже не слишком оригинально. Чуть более интересные обещания – система нелинейных диалогов. Заявлено, что в зависимости от того, как игрок будет разговаривать с NPC, последние могут либо послать его куда подальше, либо поделиться полезной информацией. Впрочем, это тоже уже было. Если вас все это заинтересовало, то радуйтесь. Ждать выхода осталось недолго, так как он состоится уже в этом году.



Умелое ведение переговоров – одно из условий успеха в космических стратегиях вообще и Galactic Civilizations в частности.



ВОЙНА И МИР

Та же Microids разрабатывает глобальную real-time стратегию War & Peace, "позволяющую игрокам контролировать все тактические и стратегические аспекты исторических сражений". Разработчики не обошли стороной "геополитический менеджмент", экономику и дипломатию, не говоря уже о военных действиях. Заявлены шесть рас, каждая со своими сильными и слабыми сторонами, героями и столицами. Выйдет в третьем квартале сего года.

ДИКАЯ СТРАТЕГИЯ

В первом квартале 2003 S2 Games выпустит года мультиплеерную забаву Savage – фэнтезийную смесь из real-time стратегии и файтинга. В каждой игровой сессии может принимать участие до 64 человек, которым позволено органи-

зовать отряды и командовать ими, “заниматься исследованиями новых технологий”, добывать в шахтах ресурсы или же стать бойцом и, выбрав оружие по вкусу, принять участие в боях с видом от первого лица.





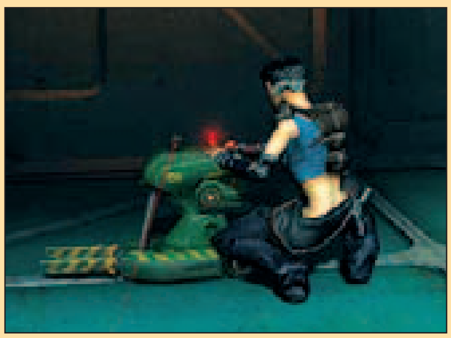
Один из неоспоримых плюсов игры – хорошо проработанные модели персонажей (вверху и справа).

MATRIX ONLINE

PC Warner Bros., Monolith Productions и EON Entertainment в поте лица трудятся над онлайновой игрой по мотивам “Матрицы”. Десятки тысяч игроков смогут с головой уйти в смесь из социальной RPG и action-adventure. Игра делается с использованием Discovery System от LithTech, что в определенной степени гарантирует хорошие графику и скорость серверов. Надо заметить, что сама фраза «онлайновая игра по Matrix» звучит как-то странно... Тут явно чувствуется какой-то заговор.

ДВОЙСТВЕННОСТЬ НА ТРОИХ

PC Duality – action-RPG от Phantagram Interactive, готовящаяся к выходу в первом квартале 2003 года. Играть в ней можно будет за трех персонажей: наемного солдата, хакера и “виртуальное существо”, каждый из которых смотрит на общий сюжет по-своему и доступными средствами решает свои собственные задачи. Разработчики обещают до сорока квестов, которые можно будет выполнять самыми неожиданными способами, эстетику киберпанка и разнообразный геймплей.





БОЛЬШЕ ГОЛЬФА!

PC Microsoft Game Studios с гордостью объявила о том, что в Links 2003 будут представлены такие знаменитые игроки в гольф, как Дэйвид Томс (David Toms) и Анника Сöренстам (Annika Sorenstam), которые составят компанию Серджио Гарсии (Sergio Garcia) и Йесперу Парневику (Jesper Parnevik). Насколько это улучшит игру, можно будет узнать только осенью, когда она поступит в продажу.

XXX-ИГРЫ

PC Activision купила права на разработку игр по мотивам готовящегося к выходу фильма XXX (это название такое!) с Вином Дизелом в главной роли. Равно как и игр по мотивам всех сиквелов, телеверсий, комиксов и всего, что имеет какое-либо отношение к фильму про спортсмена Зандера Кейджа, нанятого правительством для сложного и опасного задания. С которым, разумеется, никто другой справиться не в состоянии.

“ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ” В МИР АВТОГОНОК

PC Empire Interactive объявила о начале разработки Total Immersion Racing. Игру делает подразделение Empire под названием Razorworks, и сие есть гоночная игра, в которой игрок начинает в качестве участника соревнований в наименее престижной серии GT и в случае успешной игры закончит чемпионом мира в неких соревнованиях “мощных восьмилитровых прототипов”, чему поспособствуют советы менеджеров и инженеров. Прочие обещание Empire достаточно привычны – у каждого компьютерного гонщика будет свой стиль вождения, и реагировать на действия игрока он будут строго индивидуально. Также обещается продвинутый AI, злобный и мстительный.

ИСКУССТВО ЗАВОЕВЫВАТЬ

PC Empire Earth: The Art of Conquest – так, по словам представителей Sierra, будет называться первый expansion pack для

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Grand Theft Auto 3	Take 2
2	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
3	Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision
4	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
5	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
6	The Sims	Electronic Arts
7	Die Hard: Nakatomi Plaza	Fox Interactive
8	Dungeon Siege	Microsoft
9	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
10	Championship Manager: Season 01/02	Eidos

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Final Fantasy X	Square
2	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
3	Grand Theft Auto 3	Take 2
4	Gran Turismo 3 A-Spec Platinum	SCEE
5	LMA Manager 2002	Codemasters
6	Metal Gear Solid 2	Konami
7	Virtua Fighter 4	Sega
8	International Superstar Soccer 2	Konami
9	Pro Evolution Soccer	Konami
10	Tekken Tag Tournament Platinum	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
3	Luigi's Mansion	Nintendo
4	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
5	Super Monkey Ball	Sega
6	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
7	International Superstar Soccer 2	Konami
8	Waverace: Blue Storm	Nintendo
9	Burnout	Acclaim
10	Virtua Striker 3: 2002	Sega

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Project Gotham Racing	Microsoft
3	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
4	Moto GP	THQ
5	International Superstar Soccer 2	Konami
6	Dead or Alive 3	Microsoft
7	Max Payne	Take 2
8	Championship Manager: Season 01/02	Eidos
9	Star Wars: Obi Wan	LucasArts
10	Rallisport Challenge	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	игра	издатель	платформа
1	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
2	Mobile Suit Gundam Giren's Ambition: Zion Independence War	Bandai	PS2
3	Nippon Daihyou	Enix	PS2
4	Kingdom Hearts	Square	PS2
5	2002 FIFA World Cup	EA Square	PS2
6	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	PS2
7	Rockman Zero	Capcom	GBA
8	Runabout 3: Neo Age	Climax	PS2
9	From TV Animation: One Piece Grand Battle 2	Bandai	PS one
10	Prince of Tennis: Junior Boys Academy	Konami	GBA

В Н И М А Н И Е !

Мы подвели первые итоги совместного конкурса «Страны Игр» и компании «Руссобит-М», посвященного созданию лучшей любительской карты к игре «Казаки: Последний довод королей». 6 призовых работ (3 карты для single-режима и 3 карты для многопользовательского режима) вы найдете на нашем CD. Более подробно об итогах конкурса и победителях мы расскажем в следующем номере «СИ».

Empire Earth, который сейчас находится в стадии разработки и выйдет осенью. В игре появится новая эпоха – Космический век (с 2200 по 2300 гг.), новые юниты, здания и три кампании для одиночной игры.

ADD-ON К RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

PC

Activision анонсировала add-on к Return to Castle Wolfenstein, который будет носить название Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory. Ожидается появление десяти многопользовательских карт, нового мультиплеер-класса covert-ops specialist, дополнительного single-player эпизода, а главное, мощного апдейта в том, что касается ботов. Релиз запланирован на конец этого года.

ОНЛАЙН БЕЗ КОМПЬЮТЕРА

PC

Artifact Entertainment работает над тем, чтобы сделать свою онлайновую RPG Horizons доступной даже тем, кто находится не за компьютером. Выразится это в том, что владельцы мобильных телефонов с выходом в Интернет получат возможность смотреть свои статистические показатели и общаться с другими игроками без какого-либо участия компьютера.

НЕРЕАЛЬНЫЕ СОЛДАТИКИ

PC

RadioActive Clown с разрешения Epic Games займется производством фигурок персонажей из Unreal Tournament 2003 и Unreal Championship. Дизайном фигурок займется знаменитый Стив Кайуас (Steve Kiwus), автор игрушечных персонажей из Spider-Man, Lord of the Rings и X-Men. Первые серии “нереальных” солдатиков, вооруженных флэк-кэннонами, снайперскими винтовками и транслокаторами, поступят в продажу к рождественским праздникам.

ACER CM МЕНЯЕТ ИМЯ НА BENQ

PC

Acer Group сообщила, что одна из ее дочерних компаний, Acer Communications & Multimedia (Acer CM), поменяла имя на Benq Corp. Таким образом, с мая компания представляет независимую торговую марку Benq.

Acer продолжит разработку и производство продукции с торговой маркой Acer, включая: рабочие станции (торговая марка: Acer Veriton), домашние компьютеры (торговая марка: Acer Aspire), мобильные ПК (торговая марка: Acer TravelMate), серверы (торговая марка: Acer Altos), а также другие IT устройства.

Под торговой маркой Benq будут выпускаться мультимедийные и периферийные устройства, включая сотовые телефоны, сетевое оборудование, ЖК и ЭЛТ мониторы, проекторы, плазменные дисплеи, оптические накопители, сканеры и устройства для цифровой обработки изображений.

Все права покупателей периферийного и мультимедийного оборудования с торговой маркой Acer будут полностью сохранены после смены имени. Компания Benq продолжит обеспечивать послепродажную поддержку для продуктов, выпускавшихся ранее под маркой Acer.

Вместе с именем Benq может быть использован девиз “Inspired by Acer”, показывающий преемственность новой торговой марки.

Юрий Студеникин, генеральный менеджер Acer CIS Inc., говорит, что “имя Acer ассоциируется прежде всего с персональными компьютерами и информационными технологиями, в то время как новая торговая марка Benq означает “Bringing Enjoyment and Quality”, то есть задачей новой торговой марки будет привнесение в жизнь покупателей больше удовольствия и качества, чем технологий и решений. Никаких революционных изменений в политике каналов или сокращения продуктовых линеек в связи с вводом новой торговой марки не предусматривается”.

ЯМАУТИ ПОКИДАЕТ ПОСТ ПРЕЗИДЕНТА NINTENDO

Nintendo GBA

В то время, как полном ходом шла E3, президент Nintendo Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) сообщил о своем решении покинуть пост, который занимал ни много ни мало, а 52 года. Надо сказать, Ямаути-сан уже долгое время планировал уйти на покой, но сделал это только сейчас. Новым президентом компании стал Сатору Ивата (Satoru Iwata), некогда работавший в Hal Laboratory, а позже возглавлявший отдел маркетингового планирования. Ямаути станет советником и почетным директором компании. На данный момент он является крупнейшим акционером Nintendo (ему принадлежит 10% акций компании), но так активно, как раньше, работать он уже не может. Как-никак, бывшему президенту уже 74 года.





ПОДКЛЮЧАЕМ XBOX К PC

По слухам, в данный момент Microsoft активно разрабатывает переходник, позволяющий взаимодействовать Xbox и PC. Основным его назначением будет возможность обмена файлами. В первую очередь формата .mp3, что по каким-то причинам постоянно подчеркивается. В комплект данного connection kit должно войти соответствующее программное обеспечение и, вероятно, какой-то особый пульт дистанционного управления, позволяющий осуществлять навигацию по интерфейсу.



GAMECUBE: ВСЕ ЕЩЕ САМАЯ ДЕШЕВАЯ КОНСОЛЬ

PlayStation 2 PlayStation

Как и ожидалось, компания Nintendo снизила цены на GameCube. С 21-го мая в Штатах приставка стоит всего $149.95, а значит GameCube сохраняет титул самой дешевой консоли нового поколения на рынке. В Японии изменения в цене действительны с 3-го июня. Там стоимость упала до 19800 йен (около $160).

Не сидит сложа руки и Sony Computer







КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 15-30 ИЮНЯ 2002, ЕВРОПА	
PC	
21	Delta Force - Task Force Dagger
21	Freedom Force
21	Geoff Crammond's Grand Prix 4
21	Operation Flashpoint Resistance Expansion Pack
21	Tropico Gold Pack
21	Zanzarah
21	Zoo Tycoon Dinosaur Digs
24	Pacman All Stars
28	Crazy Taxi
28	Emergency 2
28	Michael Schumacher Kart Racing
28	Moto GP
28	Neverwinter Nights
28	Sid Meier's Sim Golf
28	That's Life 2
28	Unreal Tournament 2003
28	WarCraft 3
XBOX	
21	Gun Metal
21	Le Tour de France
28	Commandos 2: Men of Courage
28	Prisoner of War
28	Spy Hunter
28	Test Drive 6 Overdrive
PLAYSTATION 2	
21	Gitaroo Man
21	Smash Court Tennis Pro
21	Tiger Woods PGA Tour 2002
21	Tour De France
21	V Rally 3
28	Barbarian
28	Commandos 2 - Men of Courage
28	Fireblade
28	Frank Herbert's Dune
28	Prisoner of War
28	Star Trek Voyager: Elite Force
28	TD Overdrive
GAMECUBE	
28	Lost Kingdoms
28	SpyHunter

Entertainment. Понизив цены на PS one и штатовскую PlayStation 2, компания взялась и за японский рынок. Никаких цифр пока названо не было, но ожидается, что вскоре подешевеют PlayStation 2, PS one и жидкокристаллический монитор для PS one. Пока же упала цена на комплект PS one + ЖК монитор – теперь японцы могут купить его за 18000 иен (около $140). Ранее он продавался за 24000 иен (около $187).

MOBILE SYSTEM GB ЗАКРЫВАЕТСЯ

Nintendo GBA

Nintendo of Japan объявила, что с 14-го декабря она прекращает поддержку своего сервиса, позволяющего японским владельцам Game Boy Color и Game Boy Advance выходить в Интернет с помощью сотовых телефонов. С 31-го мая было прекращена регистрация новых пользователей Mobile System GB. Что касается



электронной почты для владельцев Game Boy, то этот сервис также перестанет функционировать, но с 18-го декабря.
Причиной принятия подобного решения стал низкий интерес пользователей к Mobile System GB, в результате чего на рынке существует всего несколько игр, поддерживающих сетевые возможности Game Boy Color и Game Boy Advance

РАЗНОЦВЕТНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

27 июня в Японии поступят в продажу разноцветные периферийные устройства для PlayStation 2. Для Dual Shock 2 и карт памяти будут предложены пять новых вариантов расцветки: crimson red, emerald green, lemon yellow и crystal. При этом цены на вышеупомянутую продукцию упадут с 3500 йен (около $28) до 2800 йен (около $22). Подобное «удешевление» коснется и Dual Shock для PS one.

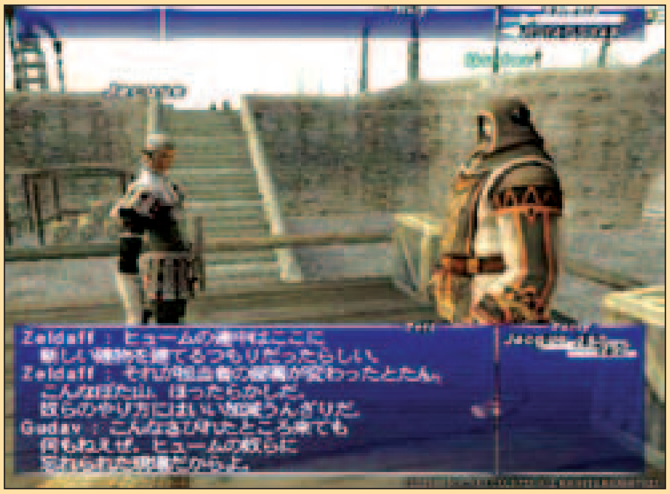
ДЖОЙСТИКИ С ГАРРИ ПОТТЕРОМ

Компания Thrustmaster получила права на выпуск линейки периферийных устройств для игровых приставок, основанных на лицензии Гарри Поттера. Звучит смешно, но все так и есть. Первые образцы должны поступить в продажу одновременно с премьерой фильма Harry Potter and the Chamber of Secrets. Большая часть подобных аксессуаров, само собой, будет отличаться от аналогичных устройств фактически лишь наличием логотипа Harry Potter и всякими «гарripоттеровскими» картинками.

ОНЛАЙНОВЫЕ ПРОВАЛЫ SQUARE

Служба PlayOnline будет абсолютно бесплатной до 30-го июня сего года. В данный момент она поддерживает Final Fantasy XI и Tetra Master, но делает это, что называется, с горем пополам. В первый же день работы серверы PlayOnline рухнули и Square до сих пор пытается устранить разнообразные технические проблемы. Играть, конечно, можно, но обычно компания сообщает пользователям о времени, когда по плану серверы должны отключиться.
Что касается непосредственно Final Fantasy XI, то амбициозный проект уже с полным правом можно назвать провальным. Мало того, что Square пришлось запустить в продажу всего-навсего около 200 тысяч копий продукта, так игра еще и продается из рук вон плохо. На момент сдачи этого номера журнала FF XI приобрело всего 80 тысяч человек.
Из других новостей Square также следует выделить сообщение о грядущей группировке команд разработчиков в отделы. Все ресурсы будут разделены между ними, а сотрудники каждого из отделов будут получать бонусы в зависимости от приносимой их подразделением прибыли. Также в ближайших планах компании – снижение затрат на разработку проектов на 50%, для чего многие элементы из уже готовых игр будут использоваться большое количество раз в самых разных проектах.





Реальная смена дня и ночи – лишь одна из немногих особенностей нового шедевра Ричарда Гэрриотта.



ДОПОЛНЕНИЯ К FINAL FANTASY X

Компания Square сообщила о планах по выпуску двух ответвлений Final Fantasy X. В данный момент проекты проходят под рабочими названиями Yuna Version и Rikku Version. Фактически это развитие сюжета FFX, повествующее, как

SHORT NEWS

В третьем квартале выйдет White Fear – action/adventure про юного шамана от Microids и Wide Screen Games.

Австралийская компания Torus Games создала X-Stream – технологию для реалистичного представления в играх водных поверхностей. Первым продуктом, использующим новый движок, станет Tao Berman's Extreme Kayaking.

Новая компания основателей Point Blank Development Кристофера Сундберга (Christofer Sundberg) и Лайнуса Бломберга (Linus Blomberg) называется Rock Solid Studios.

Davilex Games работает над очередной игрой по мотивам популярного в 80-х телесериала Knight Rider, в которой Майкл Найт на протяжении десяти миссий будет противостоять монстрам преступного мира. Подробности пока неизвестны.

Activision получила права на издание игр компании Infinity Ward, основанной двадцатью двумя (!) разработчиками Medal of Honor: Allied Assault.

В 2003 году стараниями Ubi Soft будет запущен проект Myst Online. Естественно, это adventure, с трехмерной графикой, насыщенным сюжетом и возможностью голосового общения (будет и обычное текстовое).

В создании авиасимулятора Falcon: Operation Infinite Resolve от G2 Interactive примет участие пилот Фрэнк Корли (Frank Corley), на счету которого среди прочего 29 боевых вылетов в ходе операции "Буря в пустыне".

Весной 2003 года Paradox Entertainment выпустит онлайновую версию своей RPG Mutant Chronicles, позиционирующейся как "post-apocalyptic techno-fantasy".

Medal of Honor: Frontline теперь заявлен и на Xbox. Ранее в прессе циркулировали слухи о возможном портировании Medal of Honor: Allied Assault, но подтверждения этой информации так и не поступило.

From Software анонсировала OTOGI – action/RPG для Xbox. Ожидается мрачная фэнтезийная игра, действие которой происходит в мире, напоминающем средневековую Японию.

В прессе появились слухи о том, что в будущем Doom III, возможно, будет портирован на Xbox.

Bandai объявила «strategic 3D action shooter» Mobile Suit Gundam: Lost War Chronicles для PlayStation 2, который в августе выйдет в Японии.

Working Designs выпустит в Америке три игры для PlayStation 2: Mystical Ninja Goemon, GrowLanser II: The Sense of Justice и GrowLanser III: The Dual Darkness.


ВРАЖДЕБНЫЕ ВОДЫ
ТЕРРИТОРИЯ СМЕРТИ
HOSTILE WATERS
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ SHERB@GAMELAND.RU

нетрудно догадаться, о персонажах Yuna и Rikku. Игровой процесс и графическое оформление, скорее всего, ничем не будет отличаться от того, с чем мы имели дело в оригинале. По предварительной информации, данные своеобразные add-on'ы появятся в Японии уже этой зимой. Что касается Final Fantasy XII, то игра находится в разработке и, вероятно, выйдет на PlayStation 2 летом 2003 года.

NO DOUBT ОЗВУЧИВАЮТ MALICE

Vivendi Universal объявила, что в игре Malice, разрабатываемой Argonaut Games, будут звучать несколько песен группы No Doubt. Кроме того, все участники коллектива займутся озвучкой, а главная героиня Malice так вообще будет говорить голосом Гвен Стефани (Gwen Stefani). Выход игры запланирован на осень этого года. Платформы – Xbox и PlayStation 2.

VIRTUA COP ПЕРЕРОЖДАЕТСЯ

Sega официально анонсировала Virtua Cop Re-birth, который должен выйти на PlayStation 2 уже 15-го августа этого года. По поводу выхода игры за пределами Японии ничего сказано не было, но нам стоит ждать дополнительной информации. По слухам, Virtua Cop Re-birth представляет собой римейк великолепного lightgun-шутера 1994-го года. В комплекте поставки также будут присутствовать Virtua Cop и Virtua Cop 2.

GTA СТАНОВИТСЯ PS2-ЭКСКЛЮЗИВОМ

Take-Two Interactive и Sony Computer Entertainment официально заявили, что Grand Theft Auto III и все будущие игры



серии Grand Theft Auto будут эксклюзивом для PlayStation 2 и не выйдут на других консолях нового поколения в течение ближайших двух с лишним лет (до октября 2004). Таким образом обладатели Xbox, скорее всего, могут забыть о версии GTA3 для приставки от Microsoft, релиз которой должен был состояться в этом году.

CODEMASTERS И IRL

Компания Codemasters объявила о получении прав на создание игр по лицензии набирающей в последнее время обороты американской гоночной серии Indy Racing League. В данный момент разработкой первой из них занимается английская студия Brain in a Jar. Релиз для PlayStation 2 должен состояться лишь в следующем году.

СТРАНА ИГР – FLASHBACK

5 лет назад… 1997 №05(13)



Когда появились первые онлайн-авиасимуляторы? Сложно даже предположить. Могу точно сказать, что в 1997 году этот жанр был уже достаточно популярным и многие тысячи игроков сутками просиживали за Air Warrior II Online, действие которого происходило во времена Второй Мировой. Сколько же ночей мы просидели за монитором, следя за баталиями угловатых зеленых самолетиков, отдаленно напоминающих по дизайну бумажные… Сравнимо это лишь с тем количеством часов, которые посвящены другому ВОВ-проекту – «Противостоянию». Ох и сложно же было освоить азы этой замысловатой стратегии - к счастью, в самом конце «СИ» за июнь'97 была опубликована полезная «Памятка молодого командира». Наряду с «Противостоянием» набирал обороты другой хитовый проект - Quake 2. Именно вторую «Кваку» смелые авторы «СИ» назвали «Новой религией» в статье, описывающей его мегапопулярность в России.

Особое внимание читателей привлек репортаж с Tokyo Game Show '97 Spring, посвященный электронным игровым новинкам страны Восходящего солнца. По сути, это был первый профессиональный репортаж с игровой выставки мирового класса.

3 года назад… 1999 №12(45)



Весь журнал был полностью посвящен хитам E3. Судите сами: Soldier of Fortune, Oni, Resident Evil 3 Nemesis, Black & White, Dungeon Keeper 2. Рай для настоящего игрока! Вообще материалам с американской игровой выставки была отдана добрая треть журнала. Из приставочных проектов с глянцевых страниц журнала нас манили нинтендовские Donkey Kong 64 и Perfect Dark, сеговские Crazy Taxi и Ecco the Dolphin: Defender of the Future, а также яркая Gran Turismo 2 для PS one.

Лично я в тот год больше всего ждал появления на свет Babylon 5: Space Combat Simulator, который тогда все еще числился в планах Sierra. Но увы! Все надежды рухнули в одночасье, когда осенью того же года Sierra официально отменила проект. И это несмотря на то что игра разрабатывалась более трех лет!

Летом 1999-го внимание многих из вас наверняка было приковано к новому журналу нашего издательства – «Стране PC Игр». Изначально он задумывался как издание, рассчитанное на «хардкорных компьютерщиков», отрицающих существование приставок и всего с ними связанного. К сожалению, журналу так и не удалось продержаться на плаву: видно, не так много у нас ярых «писишников», мультиплатформенные издания читателям больше по душе.

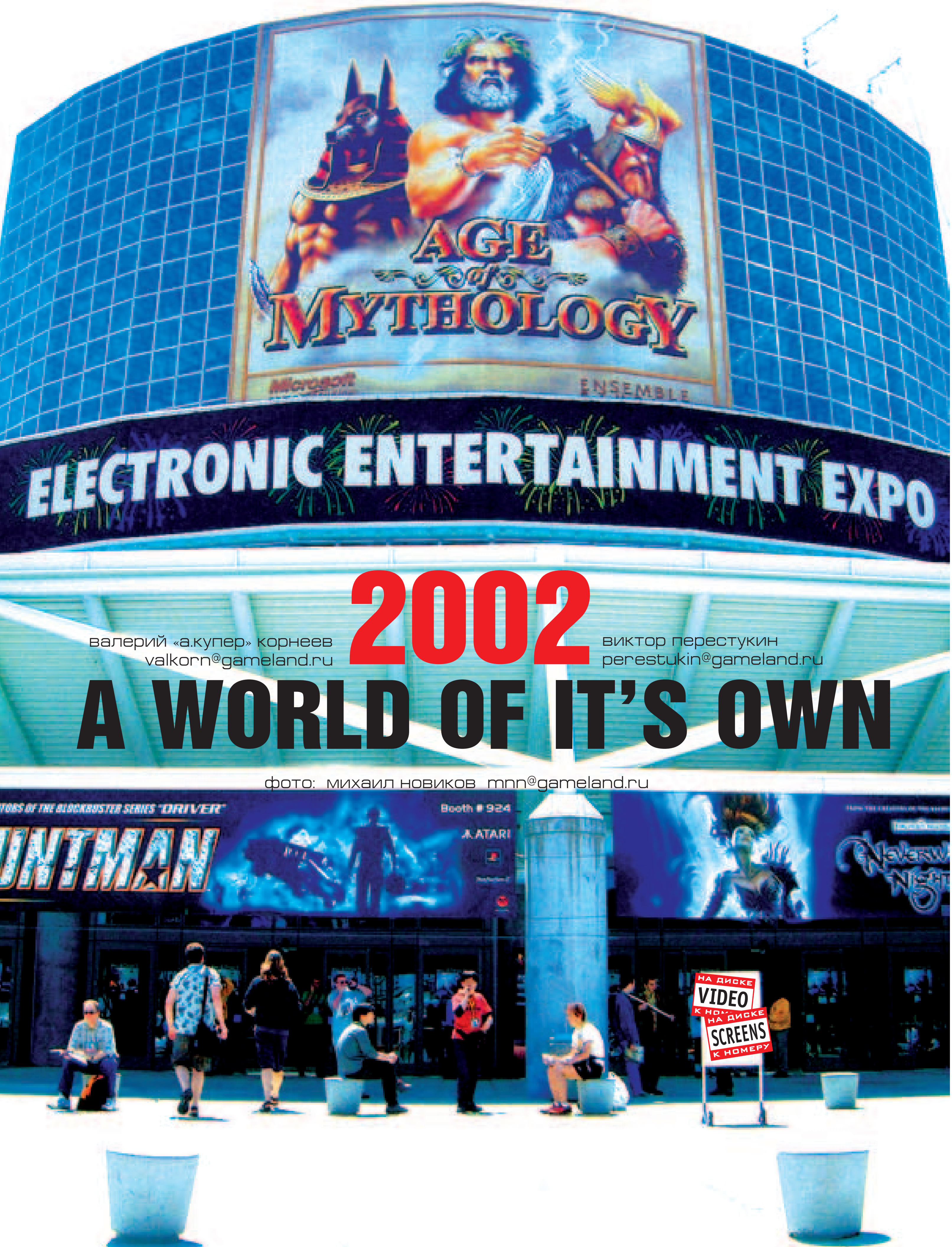
Год назад… 2001 №12(93)



Ох, и красочный же был номер! Чего только стоит обворожительная Joy из Shenmue 2 на обложке. А сколько популярных сегодня игр было анонсировано - и не перечесть! Наконец-то предстали перед нами полноценные превью Heroes of Might & Magic IV и WarCraft III: Reign of Chaos - анонсы игр, которым сегодня посвящают отдельные спецвыпуски.

Наконец, нам представилась возможность самим провести полноценный анализ, какую из приставок нового поколения стоит покупать. Десять полос журнала были полностью отданы проектам для NGC: Luigi's Mansion, Pikmin, Super Smash Bros Melee. Ровно столько же - Xbox: Oddworld: Munch's Oddysee, Jet Set Radio Future, Unreal Championship. Уже чисто визуально, по оформлению статей, становилось ясно, что аудитория этих двух консолей разная: у NGC все проекты красочные и веселые, у Xbox все намного более серьезное и «взрослое». Не отставала от конкурентов и Sega, выстрелившая последним ослепительным залпом хитов для DC: Sonic Adventure 2, Shenmue 2.

Этот журнал замечателен тем, что впервые был полностью посвящен выставке E3. Ни одного обзора, ни одного прохождения - все только о новых анонсах игрового мира!



2002 A WORLD OF IT'S OWN

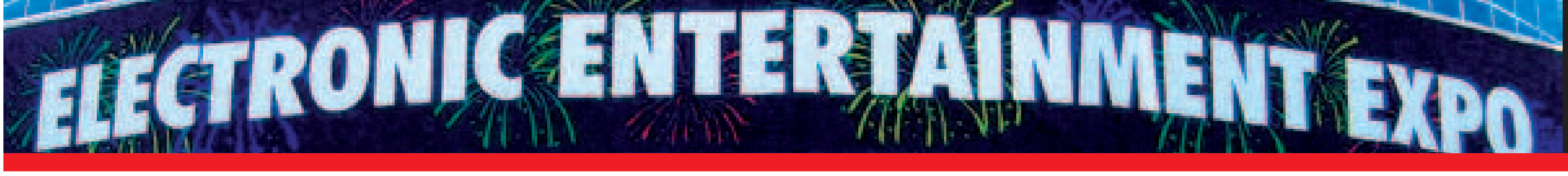
валерий «а.купер» корнеев
valkorn@gameland.ru

виктор перестукин
perestukin@gameland.ru

фото: михаил новиков mnn@gameland.ru

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Штаты, Калифорния, Лос-Анджелес. 21-24 мая 2002 года. Солнце, пальмы, игры, бульвар Сансет, полуодетые девушки, апельсины, игры, японский супермаркет Kinokuniya, загородные виллы, «харлеи» дорожной полиции, игры, продолжение банкета, буковки во-о-он на том холме, столпотворение в пресс-центре, игры, очереди к демо-киоскам, игры, овации при показе роликов... игры, еще тысячу раз игры! Это - ассоциации. Пароль – «E3».

Восьмой год подряд сливки мировой игровой индустрии стекаются на грандиозный междусобойчик, масштабнейшую инсайдерскую тусовку, официальный способ пересечься всем-всем-всем - других посмотреть и себя презентовать. В этом году, по подсчетам организаторов (Interactive Digital Software Association), шоу посетили 60 тысяч человек из 70 стран мира (в 2001-м зафиксировано рекордное количество гостей E3, всего на две тысячи больше), разместившаяся на площади в 509000 квадратных футов экспозиция была представлена более чем 400 компаниями (430 - в прошлом году), а количество показанных на выставке игр снова превысило все мыслимые пределы - за исключением, опять-таки, прошлогоднего рекорда. Только новых проектов, дебютировавших на E3 2002, оказалось около тысячи (против 1250 год назад). Как видите, хотя размах мероприятия чуточку сократился, выставка все равно впечатляет своей глобальностью. Большей посещаемостью может похвастать только Tokyo Game Show (129626 человек прошлой осенью), но тут следует принять во внимание, что TGS - выставка, открытая для всех желающих, а E3 организуется исключительно для инсайдеров индустрии (разработчиков, издателей, прессы). Зная это, с уважением воспринимаешь внушительную динамику посещений лос-анджелесского праздника игровой жизни.

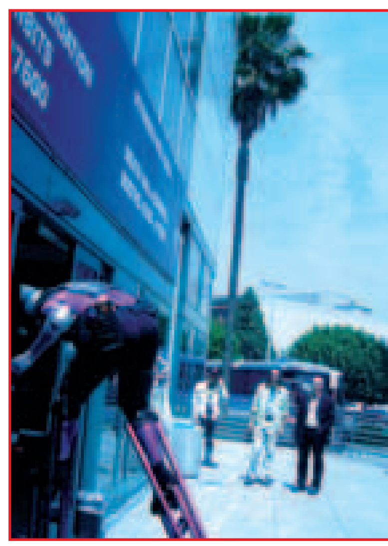
Чем порадовали стенды компаний образца 2002 года? О, это долгий рассказ, и основную его часть мы приберегли для следующего номера «СИ» - там вы найдете обстоятельный, детальный анализ выставки. А сейчас мы с вами совершим ознакомительную прогулку по территории Los Angeles Convention Center - разглядывая, интересуясь, изучая и сопоставляя...

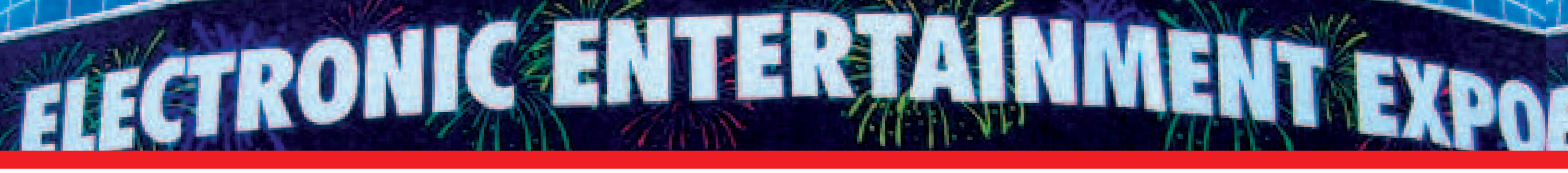




Самый внушительный пиар был в этот раз у... армии США. Строго следуя всем правилам рекламного искусства, штатовские вояки сопроводили дебют America's Army (своей собственной игровой разработки) настоящей оккупацией выставки! Перед LACC выстроились танки, а среди посетителей E3 отчетливо выделялись «зеленые береты» в полной боевой выкладке. Это вам не плюшевые Марио с Пикачу!







PS2 XBOX GC GBA

Видеоигровой фронт первые поистине взрывные новости стали сотрясать еще до официального старта выставки. Nintendo созвала пресс-конференцию, где объявила о снижении цены на американскую версию GameCube до 149 долларов - таким образом, GC снова стала самой дешевой из современных приставок (PS2 и Xbox продаются по 199 долларов). Не дожидаясь открытия E3, Capcom показала журналистам всю линейку своих игр: ужастик **Resident Evil 0** (GC), меха-симулятор **Steel Battalion** (Xbox), отличную подборку проектов для PS2: гонку **Auto Modellista**, экшн **Onimusha 2**, ролевик **Breath of Fire V**, стрелялки **Red Dead Revolver** и **Devil May Cry 2**. Инициативу перехватила Microsoft, продемонстрировавшая сногсшибательную **Panzer Dragoon Orta** от Smilebit, **Project: Ego** и **BC** от Питера Молине, продолжение классической серии **Ninja Gaiden** (Tecmo) и забавное ответвление **Dead or Alive Xtreme Volleyball**, где обряженные в бикини героини известного файтинга играют в пляжный волейбол. Промелькнуло заявление о том, что Bungie корпеет над онлайн-версией **Halo**.

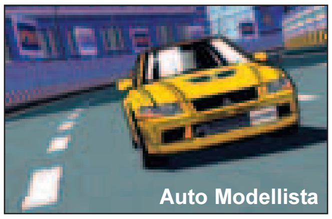
Непосредственно на самой выставке Sega выкатила на публику приятно выглядящий сиквел **Shinobi** (PS2), мрачный шутер **Gungrave** (PS2), разухабистую **ToeJam & Earl 3** (Xbox), а также **Super Monkey Ball 2** и **Beach Spikers** для GameCube. Делегация Nintendo во главе с Сигэрю Миямото сконцентрировала усилия на рекламе соединения GC и Game Boy Advance, по сути аналогичного тандему PSone-PocketStation. Конечно же, шумное одобрение аудитории получили умопомрачительная **Metroid Prime**, разрабатываемый совместно с Namco новый **Star Fox**, презабавно выглядящая **The Legend of Zelda** и праздничная **Super Mario Sunshine** - все, естественно, для GC.

Нельзя сказать, что сюрпризом для всех стало решение Хироси Ямаути, бессменного руководителя Nintendo на протяжении 53 лет, уступить свой пост руководителю HAL Laboratory Сатору Ивате. Непреклонный «Фидель Кастро видеоигр», 74-летний Ямаути уже третий год готовился удалиться на заслуженный отдых. Уходя на пенсию, он оставляет руководство сверхприбыльной компанией в надежных руках.

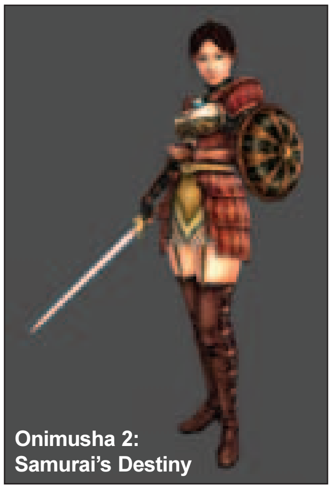

Panzer Dragoon Orta

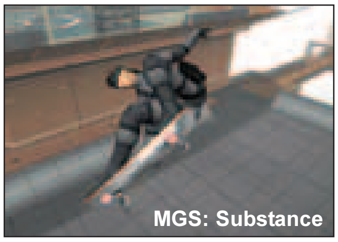

Resident Evil 0


DOA Xtreme Volleyball


Auto Modellista


Star Fox Adventures

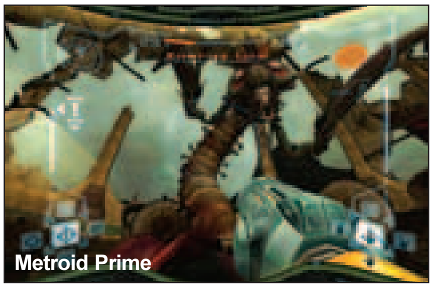

Onimusha 2: Samurai's Destiny


MGS: Substance



Джо Хигаси из Shinobi – еще одна возрожденная Sega икона 16-битной эпохи.


Shinobi


Metroid Prime

Отныне мы видим мир непосредственно глазами охотницы на метроидов, Самус Аран.

Геймплей Super Mario Sunshine здорово напоминает Mario 64, но качество графики выросло в разы. Какие тут ананасы!


SuperMario Sunshine







На стенде Konami дебютировала новая **Contra** (PS2) - в отличие от 32-битных версий повторяющая двухмерный геймплей классических частей в яркой обертке из впечатляющей 3D-графики. Хидэо Кодзима активно продвигал новую редакцию своего детища, **Metal Gear Solid Substance** (PS2, Xbox, PC): в игру, помимо чуть


ZOE: The 2nd Runner


Половина стенда EA была исполнена в ультрасовременном стиле hi-tech, другая же – в сказочной атмосфере Хогвартса.

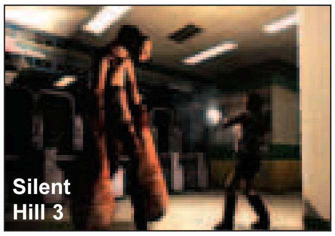


переработанной MGS2, войдут 5 дополнительных сценариев Snake Tales и 300 VR-миссий. Еще один проект, где Кодзима участвует в качестве продюсера, **Zone of the Enders: The 2nd Runner**, на видео выглядит весьма мило, но то же самое можно было сказать про

Дональд, Гуфи и Сора примеряют на себя костюмы из «Кошмара перед Рождеством»






Silent Hill 3

Хитер (Heather) знает, что без ручного пулемета в SH3 выжить проблематично.

первую часть, на деле оказавшуюся очень однобокой и скучной стрелялкой. **Silent Hill 3** выглядит точь-в-точь как вторая часть, только главный персонаж теперь девушка... Если команда Акихиро Имамуры не блеснет действительно оригинальным сюжетом, придется с сожалением записать сериал в разряд «дойных коровок».

Sony успешно продемонстрировала онлайновые возможности PlayStation 2 на примере тактического шутера **SOCOM Navy Seals** (SCEA) и симулятора американского футбола **Madden NFL 2003**



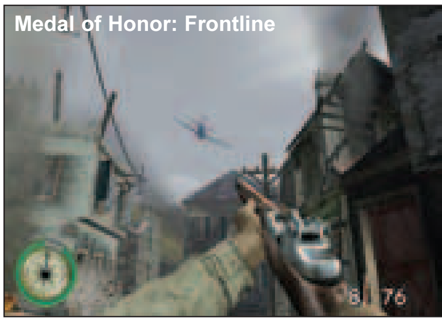

007: Nightfire

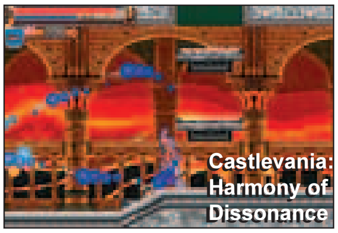
Тяжела участь поваров, не угодивших мистеру Бонду.

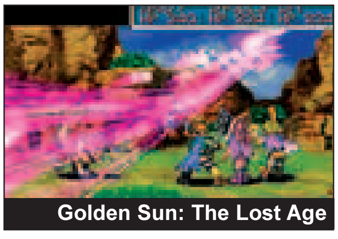


Kingdom Hearts

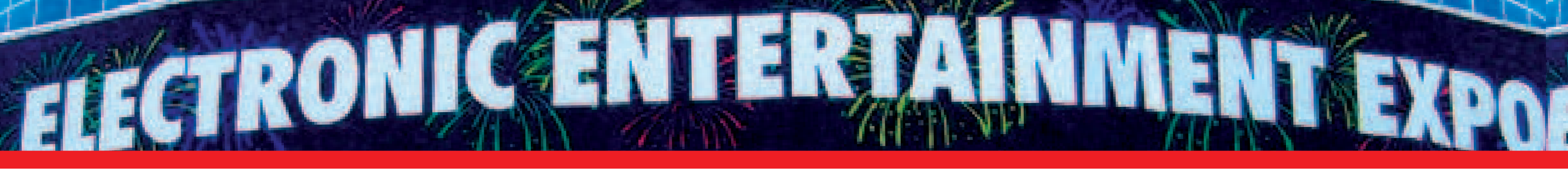
(EA). Видеопрезентация **Resident Evil Online** (Capcom) инспирировала больше вопросов, чем дала ответов: ролик явно монтировался с упором на большую кинематографичность происходящего и без особого внимания к геймплею. То, что это будет красиво, мы уже знаем - осталось разобраться, как в это придется играть. Команда Insomniac, авторы Spyro the Dragon, анонсировала красочную платформенную 3D-бродилку **Ratchet & Clank** (PS2). Square тихонько показывала **Kingdom Hearts** (PS2) и англоязычную **Final Fantasy XI** (PS2, PC); Lucasarts объявила, что их онлайновая RPG выйдет не только на Xbox, но опять-таки на вездесущей PS2; у Rockstar наклюнулся PS2-эксклюзив **Grand Theft Auto: Vice City**; Electronic Arts демонстрировала традиционно широкий выбор спортивных игр, завершенную **Medal of Honor Frontline** (PS2), ранние версии **Lord of the Rings: Two Towers** (PS2) и **007: Nightfire**; а Eidos предлагала желающим оценить новую часть **Fear Effect**.


Medal of Honor: Frontline


Castlevania: Harmony of Dissonance

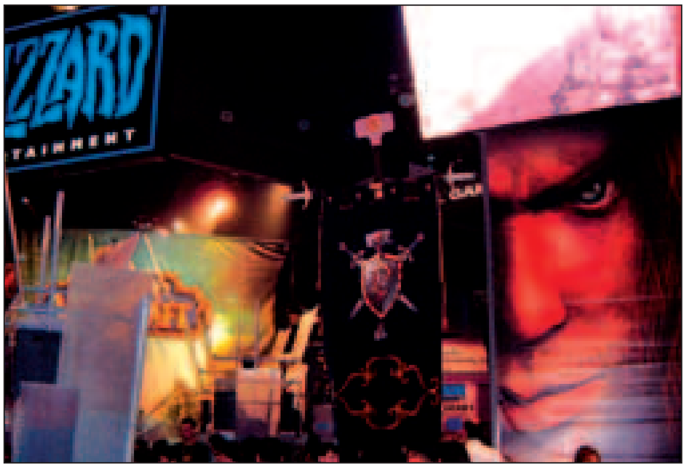

Golden Sun: The Lost Age

Свою долю интересных проектов заполучил и Game Boy Advance. Nintendo выставляла целую пригоршню потенциальных хитов: **Metroid Fusion**, **Golden Sun: The Lost Age**, **The Legend of Zelda: The Four Swords**. Также карманную приставку-бестселлер своим появлением осчастливят **Castlevania: Harmony of Dissonance** (Konami), **Contra Advance** (Konami) и **Street Fighter Alpha 3** (Capcom).



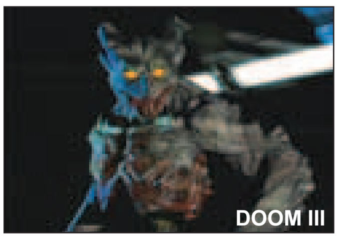
PC-левиафаны выставки… Их можно не видеть, достаточно услышать их имена. И от этих имен становится не по себе. Самые громкие анонсы с картинками!

Кармаковский шедевр **Doom III** мог и не демонстрироваться на выставке. Doom – это, собственно, символ игровой индустрии. Прародитель не только жанра FPS, но и понятия компьютерного насилия, массового рубища, кровищи. Монстрина, а не игра. Заверения создателей о невообразимом прогрессе, ожидающем человечество в лице Doom III, попросту излишни. Мы уже присмотрели на полке



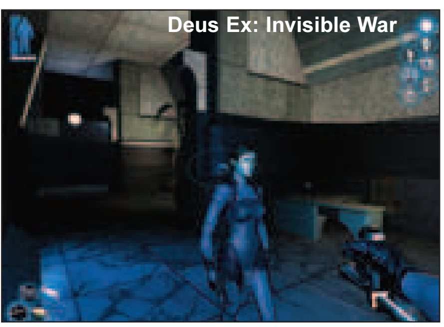



DOOM III


DOOM III

Нормальных скриншотов пока нет. Смотрите видеоролик на нашем диске.

место для игры. 2003 год встречаем с шотганом в руках и под музыку Трента Резнора. Нет… этого просто не может быть!

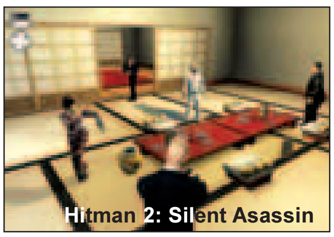

Deus Ex: Invisible War

Deus Ex 2, помимо новых выкроек модных черных плащей, предоставит игроку возможность не пускать оружия в ход на протяжении всей игры. Когда она появится в магазинах? Увы, этого не знает даже сам Уоррен Спектор.

О томительном ожидании игры **No One Lives Forever 2** не писал только мертвый. NOLF - новичок среди «отцов» FPS-жанра, а его продолжения ждут больше, чем

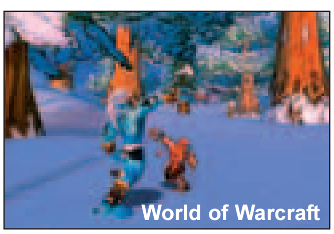
пресловутого Doom III. Не подведи, Кейт! Четвертый квартал вот уже этого года!

Помните, как все проспали появление WarCraft 2? Теперь же весь мир следит за каждым движением мыши разработчиков из Blizzard Entertainment. **WC III** – этим летом. Откладывайте отпуска.


Hitman 2: Silent Asassin

Hitman 2 обсосан журналистами до косточек. Похождения лысого – одно из самых ярких воспоминаний двухтысячного года. Вы не согласны? А почему изучаете каждый миллиметр скриншота?

Не совсем понятно, на что рассчитывает Blizzard, объявив о начале работ над MMORPG **World of Warcraft**. В этом жанре эльфы и орки давно вышли из моды. Но скриншоты выглядят недурно. И в конце концов – это же WarCraft!


World of Warcraft


NOLF 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way

Если вам кажется, что симуляторов строительства городов было до чертиков, вы ошибаетесь. Их всего три. В конце этого года Maxis готовится выпустить последний, ошеломляющий, трехмерный **SimCity 4**. Известно, что без технологии The Sims не обошлось.

SW Galaxies получила официальную приставку к названию: **An Empire Divided**. MMORPG галактического масштаба должна стартовать где-то в декабре. Новый год на Татуине?

Unreal Tournament 2003 - надежда всех изнывающих от C-S и


Sim City 4

UT2003 имеет все шансы задавить синдикат однообразных командных шутеров, столь популярных в последнее время.



Unreal Tournament 2003

QIII. Заточенный под мультиплеер потенциальный хит по заверениям разработчика Digital Extremes должен объявиться в III квартале 2002 года.

Unreal II: The Awakening издается той же Infogrames, что взялась за UT2003. Ожидайте полноценного эпического сингл-режима, реализованного не скромнее, чем в первой час-







SW Galaxies: An Empire Divided

По принципу «лыжи – летом...» стоит начать подбирать персонажа в SWG уже сегодня. Трандошаны – лучшие!

ти. Разработчик – Legend Entertainment. Короли...

Одна из самых чумовых команд-девелоперов Running with Scissors не упустила возможности встряхнуть полусонную общественность. **Postal 2** грядет. Игровой мессия апокалипсиса. Моралисты запасаются камнями потяжелее. Яростных столкновений и пересудов ожидайте в конце этого года, когда «кровавая губка» Postal 2 ляжет на полки магазинов.



Postal 2

Star Wars: Knights of the Old Republic постоянно на слуху. Разрабатываемая BioWare заранее боготворимая RPG вызвала на выставке должный ажиотаж. Осчастливить пришествием игра должна весной 2003 года.



SW: Knights of the Old Republic

Помните волшебный ролик игры **Command & Conquer: Generals**, что потряс самые пессимистичные умы планеты? На выставке Westwood представила на суд публики еще несколько впечатляющих сцен из будущей стратегии. В конце текущего года проверим все сами.



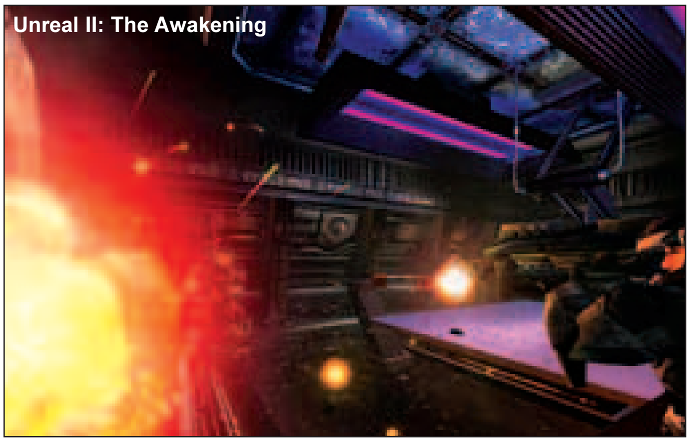
C&C Generals

Новая стратегическая новелла C&C во всей красе. И никаких больше Юриев!

Icewind Dale 2 продолжает использовать Infinity-движок (Icewind Dale, Planescape: Torment) и совсем не страдает от этого. Но, зная талант Black Isle Studios, беспокоиться за геймплей даже както неудобно. Должна быть вотвот.



Icewind Dale 2



Unreal II: The Awakening

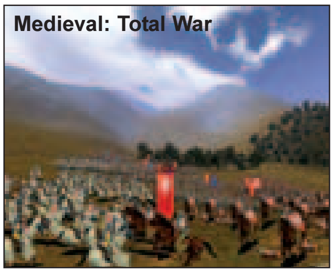
Еще один лукасартовский сюрприз - **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**. Об игре известны самые крохи (action-adventure). Советских археологов на этот раз, кажется, не будет.

Syberia? Syberia! Неожиданный анонс, но не скроем - исключительно приятный. Потрясающая адвенчура начала девяностых в римейке (и со слегка измененным названием) от Microids. Выйдет где-то в 2003 году.



Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Грабить, простите, исследовать археологические памятники Инди Джонс будет в Китае.



Medieval: Total War

Титан стратегии **Medieval: Total War** грозится объявиться уже в 2002 году. Предполагаем, что издатель Activision не станет рисковать, выпуская M:TW летом (там будет заправлять WCIII). Поэтому рассчитываем на осень-зиму.

Игру **America's Army** никто, естественно, не ждал, но название достаточно наглядное, чтобы выделить проект. Разработчик подстать – U.S. Army. «Погоны» ваяют собственные игры на движке Unreal. В

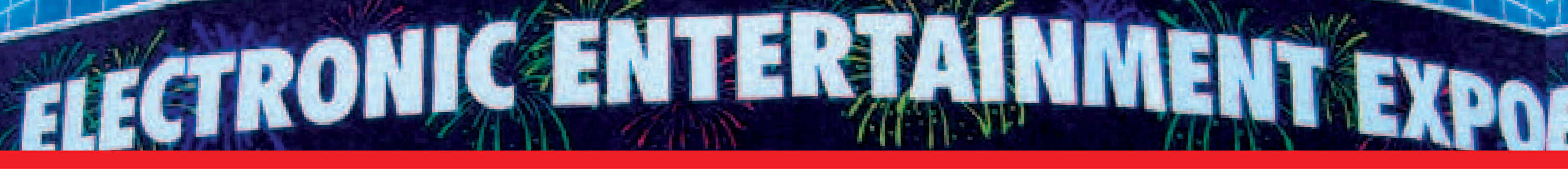


America's Army

июле 2002 года добро пожаловать в вооруженные ряды армии США. Тактический шутер с безусловно «реальной физикой», и все такое.

Из анонсов, прозвучавших непосредственно на E3, нельзя пройти мимо **Full Throttle** (Бен, паршивец, неужели ты вернулся?), **Max Payne 2**, **Freedom Force 2**, **Grand Theft Auto: Vice City**.

В следующем номере мы вернемся к Electronic Entertainment Expo 2002, займемся подробным анализом выставлявшихся игрушек, вычислением хитов, прогнозированием, знакомством с малоизвестными проектами. Но если бы экспозиция состояла только из упоминаемых здесь игр... нам бы и этого за глаза хватило. С чем и поздравляем!



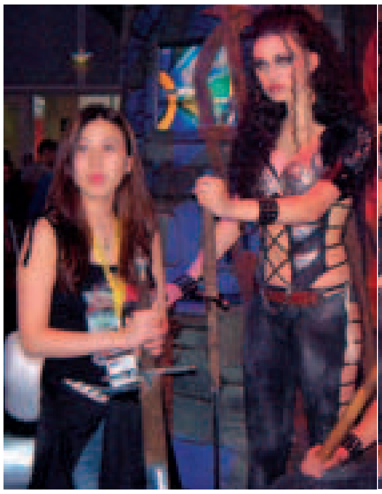
фотографии михаила новикова mnn@gameland.ru

E3. ДЕМБЕЛЬСКИЙ АЛЬБОМ

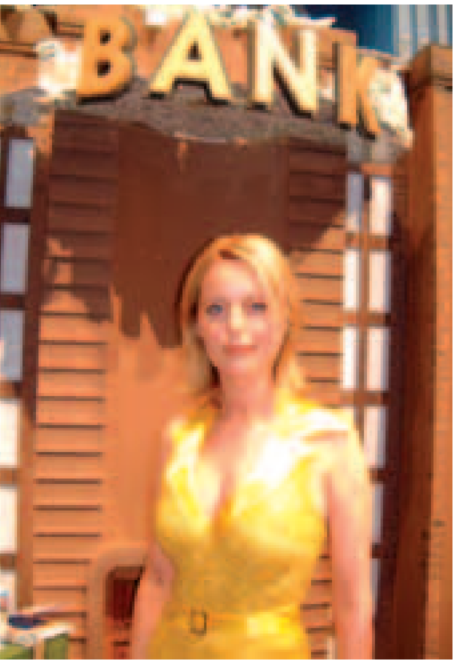
Дыма без огня не бывает! А выставки без девушек - не настоящие! Уж E3-то самим небом было уготовано стать местом сосредоточения аппетитных особ женского пола. Игровая тематика - благодатная почва для одеваний, переодеваний и раздеваний специально выписанных девушек на различных стендах. Объектив фотокамеры захватывает выставочных красавиц, даже если вы и не помышляете ни о чем подобном. Подборку «случайно» попавших в кадр «лишних объектов» мы и представляем почтенной публике. Оцените, насколько жаркие денечки выдались этой весной в Лос-Анджелесе!







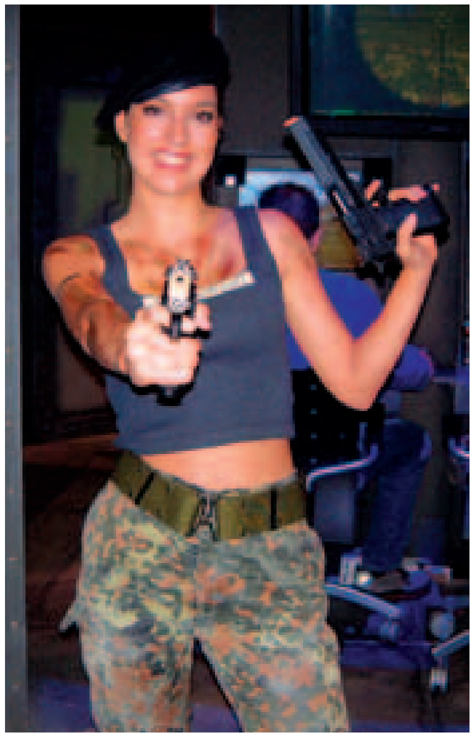




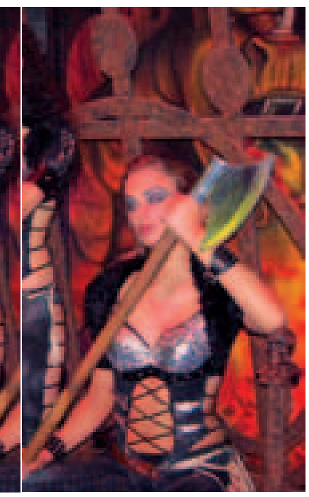




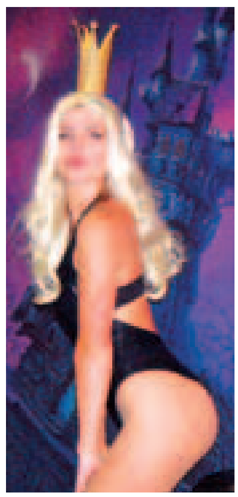
















Напоминаем, что скоро вас ждет глубокое погружение в реалии Electronic Entertainment Expo! Эксклюзивный репортаж спецкора «СИ», беседы со всемирно знаменитыми разработчиками, беспрецедентная подборка из десятков анонсов и детальные превью лучших игр шоу – все это в 13 (118) номере!



SHINY ENTERTAINMENT: ДА БУДЕТ ХИТ!

В игровой индустрии есть компании, в истории которых не было ни одного крупного провала. Только представьте, сколько почестей и славы они должны получать. А уж какой авторитет они имеют!

Олег Коровин korovin@gameland.ru

Игроки в основной своей массе – народ достаточно бесхитростный: их далеко не всегда интересует, кто вообще сделал игру, за которой они проводят время, и уж тем более нечасто попадаются геймеры, которые представляют себе историю компании, создавшей их любимый продукт. Что там она за подвиги совершила и когда – мало кто знает. Так и должно быть. Покупателя интересует то, что он покупает, а не что и кто за этим стоит. Однако репутация компании – все-таки великая вещь. Получать миллионные предложения от издателей (а не бегать за ними с мольбами взглянуть на свой продукт), приобретать дорогие и престижные лицензии, смотреть на выстроившихся в очередь разработчиков, жаждущих купить разработанную компанией технологию, – все эти вкусности очень «легко» даются тем, кто за историю своего существования доказал, что не умеет совершать ошибок. К таким (ну или примерно к таким) немногочисленным компаниям относится и Shiny Entertainment, о которой и пойдет речь в этом материале.

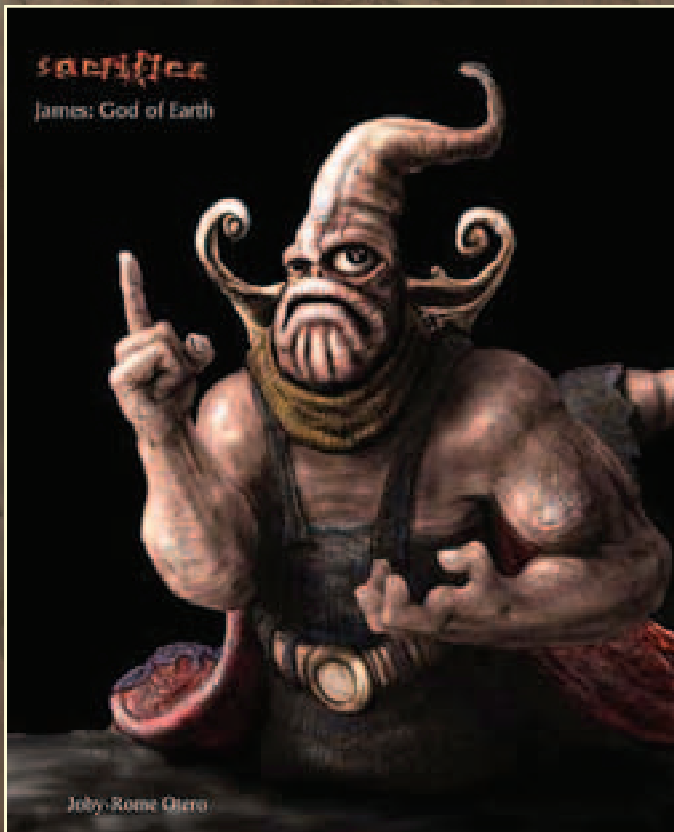


После червяка Джеймса это мой любимый персонаж из Sacrifice.

Супердолгострой Messiah заинтриговал даже тех, кто к action равнодушен в принципе. Слишком уж невероятные слухи о нем ходили. Помню, была официальная информация о том, что движок способен обрабатывать несколько десятков миллионов полигонов в секунду.

ЧЕРВЯК, С КОТОРОГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

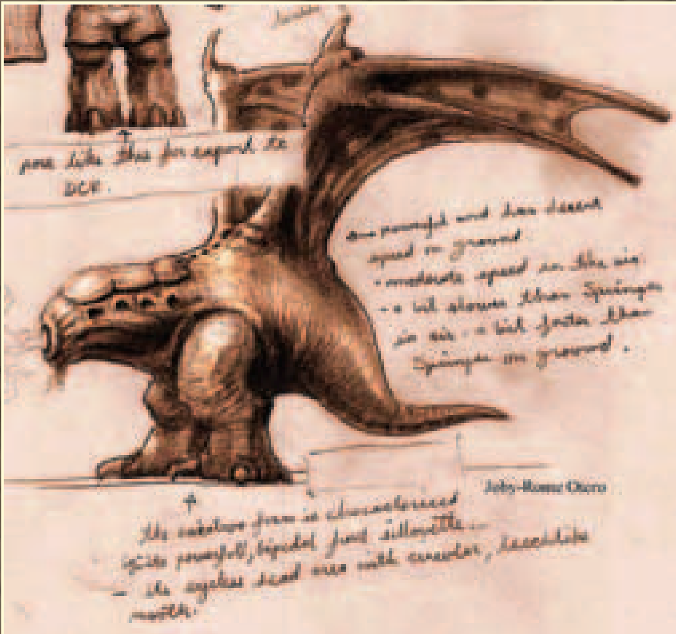
Помню, во времена царствования Megadrive/Genesis мы с друзьями, отлынивая от занятий, собирались дома у одного из ее счастливых обладателей, чтобы провести часок-другой-третий перед телевизором. Причем тот самый счастливый обладатель обычно к джойстику не допускался: «Ты и так наиграешься, не хами!». Помню, как мы, устав от бесконечных боев в Mortal Kombat, обращали свои взоры к картриджу с чудо-игрой под названием Earthworm Jim. Помню фразы типа: «А классную все-таки игру по мультику сделали!». Да, тогда нам еще было невдомек, что дело с этим проектом обстояло совсем не так просто, как нам казалось.



По-моему, это лучший кандидат на пост «лицо компании».

Earthworm Jim был первой игрой Shiny Entertainment. «Мы были просто маленькой студией, мечтавшей делать игры для Sega – вот и все», – вспоминает президент Shiny Дэвид Перри (David Perry). Была назначена встреча с представителями Sega. Те стали с умными лицами рассказывать ребятам о том, как сложно ныне выжить на переполненном рынке, насколько трудоемок процесс создание настоящего хита и т.д. «Тогда я встал, подошел к приставке и вставил в нее картридж, чтобы показать, что у нас было сделано на тот момент», – рассказывает Перри. – «Каждый из присутствовавших в комнате вдруг почувствовал, как его челюсть с грохотом упала на пол. Все были просто потрясены. Уже через несколько минут мы заключили соглашение, получили обложку официального журнала Sega с изображением Джима и уважение крупнейших игровых компаний во всем мире». Вот так превращаются из тыквы в принцессу. И нужен-то

Создавая R/C Stunt Copter, разработчики поставили перед собой задачу не просто создать симулятор игрушечного вертолета, а сделать его по-настоящему реалистичным. Хотя о подлинной реалистичности, конечно, здесь говорить не приходится. Пульт управления для настоящего радиоуправляемого вертолета - это тяжеленный ящик с просто невероятным количеством рычажков и кнопок, стоимость которого может доходить до нескольких тысяч долларов. Однако игра, которая бы с умом и по делу использовала два аналоговых рычажка на джойпаде, была нужна и Sony, и игрокам. Надо же прочувствовать всю крутость приобретенного девайса.



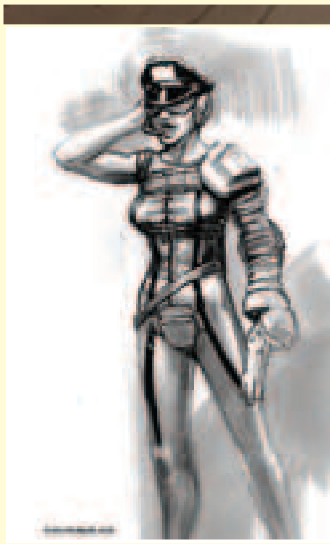
Язык не поворачивается называть таких красавцев юнитами.

для этого оказался никакой не принц, а простой земляной червь в скафандре. Конечно, разработчики несколько лукавят, представляя события в настолько радужном свете. Однако даже в игровой индустрии с жесточайшей конкуренцией и законами джунглей бывают магические превращения.

В Sega, ясное дело, не дураки работают, так что игра, которая им так понравилась, имела вполне закономерный оглушительный успех. Вышла она в 1994 году. Тогда же было принято решение делать сиквел, но этим дело не ограничилось. Появились игрушки Earthworm Jim (то, что буржуи называют action figures), по мотивам хита сделали мультсериал, а также комиксы.

DESTINATION: PC

В 1996 Shiny Entertainment попала под крыло издательства Interplay. Связано это было с решением разработчиков выйти на рынок PC с суперпроектом MDK. Рынок игр для персонального компьютера весьма серьезно отличался от консольного, но слишком уж велик был соблазн урвать свой кусок



Киберпанковские девушки всегда вызывают сильные эмоции.

Разработчики обещают включить в игру The Matrix все то, что так или иначе ассоциируется с фильмом. И вообще, Перри заявляет, что “вероятно, это будет самая потрясающая игра всех времен и народов”.

PC-пирога. Сами разработчики говорят, что провал их амбициозного проекта мог ознаменовать их уход в стан консольщиков уже навсегда. Однако этому не суждено было случиться. MDK стал одной из самых успешных игр для персонального компьютера всех времен и народов. И, надо сказать, заслуженно. Такого количества оригинальных находок в игровом процессе в сочетании с невероятной по



Вот уж в чем у Sacrifice не было недостатка, так это в колоритных персонажах.

Президент Shiny Entertainment Девид Перри - очень заметная и уважаемая фигура в игровой индустрии. Без преувеличения - мэтр. Тем не менее, он не зазнается, а наоборот, активно занимается тем, что помогает молодым компаниям-разработчикам найти свое место под солнцем в этом тесном игровом мире. Видимо, не забывает Перри о том, насколько нелегок путь наверх. К тому же, как и любая творческая натура, он не хочет стоять на месте, а потому находит для себя новые области, где можно применить собственный талант.

тем временам графикой не ожидал никто. А когда геймеры нежданно-негаданно все это получили, то, оправившись от шока, сразу же бросились в магазин.

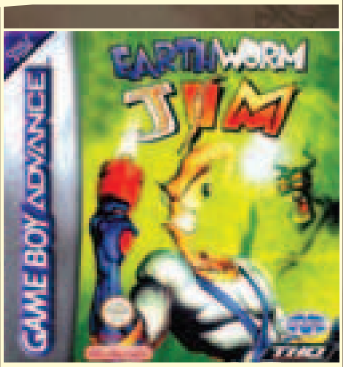
Дальше были довольно оригинальные Wild 9 (side-scroller) и R/C Stunt Copter (симулятор радиоуправляемого вертолета), ознаменовавшие возвращение Shiny на рынок консолей. Но большим откровением эти проекты не стали. Так уж получилось, что именно для PC Shiny готовила свои самые революционные игры.

Супердолгострой Messiah заинтриговал даже тех, кто к action равнодушен в принципе. Слишком уж невероятные слухи о нем ходили. Помню, была официальная информация о том, что движок способен обрабатывать несколько десятков миллионов полигонов в секунду. Это в эпоху, когда Voodoo 2 казался пределом мечтаний, а его пиковая теоретическая производительность не достигала и десяти миллионов треугольников. Конечно, игра получилась не настолько технологичной и революционной, как обещалось. И все же это был настоящий прорыв в жанре. Ангелок-младенец вместо рэмбо в главной роли, возможность вселяться в тела противников, интересный дизайн, атмосфера – разве могли мы не полюбить такую игру? Хотя справедливости ради надо отметить, что и критики на ее долю выпало немало.

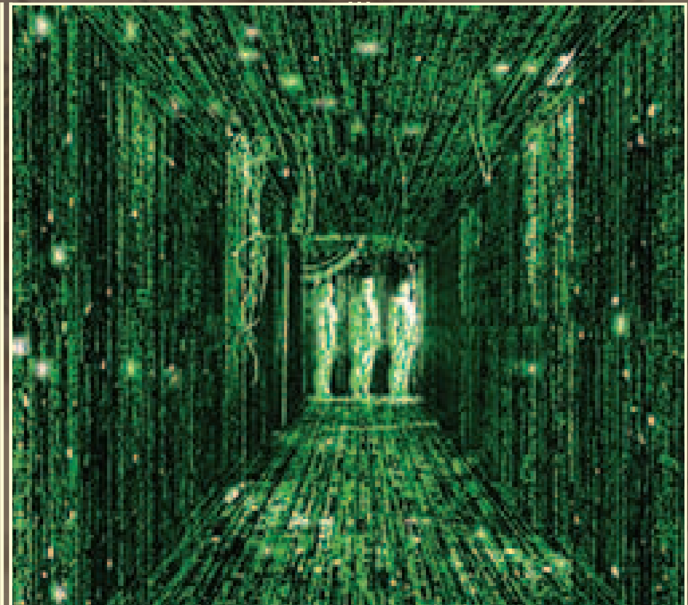
Последним на сегодняшний день хитом от Shiny является RTS под названием Sacrifice. Впрочем, вряд ли найдется много людей, которым это название незнакомо. Уже одна лишь идея сделать RTS, где мы смотрим на мир глазами присутствующего на поле боя смертного мага, достойна восхищения. А уж элементы CTF, мягко говоря, непривычные для этого жанра, вообще превратили Sacrifice в идола для многих тысяч стратегов и не только.

SHINY ПОКАЖЕТ, НАСКОЛЬКО ГЛУБОКА КРОЛИЧЬЯ НОРА

Мы подошли к тому моменту, когда уже пора сделать несколько громких анонсов. Что ж, незамедлительно этим и займемся. В апреле этого года компания Infogrames подписала соглашение с Interplay о покупке Shiny Entertainment за $47 млн. Как вы думаете, почему это вдруг французский гигант заинтересовался Shiny? Да, конечно, это разработчик с безупречной репутацией, каждый второй проект которой становится абсолютным хитом, но дело не только в этом. Согласно соглашению Infogrames получает эксклюзивные права на издание игр по мотивам мегаблокбастера The Matrix! Вернее, игр по мотивам двух еще не вышедших частей трилогии: The Matrix Reloaded и The Matrix Revolutions. Причем Shiny уже давно работает над неким проектом по мотивам «Матрицы».



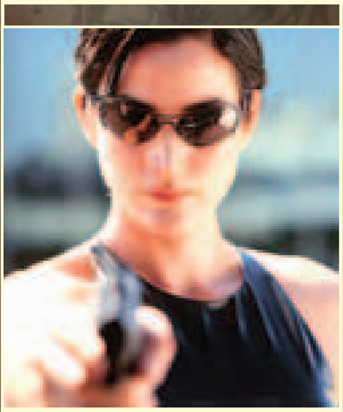
Earthworm Jim жив!



Вот такой бы я лично хотел видеть игру The Matrix.



Если судить по фигуре, то ангелочек больше похож не на ребенка, а на усохшего пивняка.



Загадочная Trinity. Какой она будет в игре? И будет ли?

"Тогда я встал, подошел к приставке и вставил в нее картридж, чтобы показать Earthworm Jim. Каждый из присутствовавших в комнате вдруг почувствовал, как его челюсть с грохотом упала на пол. Все были просто потрясены".

Вообще с этим фильмом творится что-то странное. Немного найдется картин, способных соперничать с «Матрицей» по кассовым сборам, а уж по народной любви – тем более. Тем не менее, несмотря на то что вышел фильм аж в 1999 году, до сих пор не выпущено НИ ОДНОЙ игры во вселенной The Matrix. Случай прямо-таки неслыханный. Обычно через три года после выхода кинохита такого масштаба на нас сыплются анонсы основанных на нем игровых проектов как минимум третьей волны. Что ж, есть надежда, что вместо огромного количества movie-based трэша мы получим один или два настоящих шедевра.

Что нам известно об игре на данный момент? Практически ничего. Доподлинно никто не знает даже как будет называться разрабатываемый Shiny проект. Ни скриншотов, ни деталей сюжета, ни информации об игровом процессе прессе пока не предоставляли. Однако кое-что пронюхать все-таки удалось. Так, игра The Matrix будет делаться на основе технологии Sacrifice. По жанру же это будет action/adventure. Разработчики обещают включить в игру все то, что так или иначе ассоциируется с фильмом. И вообще, Перри заявляет, что «вероятно, это будет самая потрясающая игра всех времен и народов». Выйти проект должен на всех основных платформах (читай, на PC и приставках нового поколения) в мае 2003 года – одновременно с выходом на широкий экран фильма The Matrix Reloaded. Что ж, это хороший стимул выпустить игру в срок. А нам остается лишь ждать подробностей и первых скриншотов. END

Сегодняшний гость рубрики - Ричард «Levelord» Грей, один из талантливейших дизайнеров уровней для шутеров от первого/третьего лица. Долой длинные вступления, пусть он сам о себе все расскажет!

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru



«Ну и кто покупает игры, созданные этими отморозками?!» Слева направо: Том Холл, Джон Ромеро, Левелорд.

«ЗА РУССКИХ!»: СВОЙ ЧЕЛОВЕК В RITUAL

?: Приветствую тебя, о Повелитель Уровней!

L: Za Russkih! Привет всем моим друзьям из России!
Мне очень неудобно из-за того, что я не владею русским. Я потихоньку изучаю этот самый сексуальный язык в мире, но у разработчиков игр не так много свободного времени... Когда-нибудь я приеду на Родину, попробую настоящей водки и буду наблюдать, как прекрасные русские женщины ходят вокруг.

?: Чем ты занимался до того, как получил свою должность в Ritual? Ты мог себе представить, скажем, лет 20 лет назад, что будешь работать в игровой индустрии? Что больше всего привлекает тебя в создании игр?

L: Моя самая первая работа? На протяжении четырех лет я отслеживал советские подводные лодки, когда служил в военно-морском флоте США. ;) Это было по-настоящему прикольно! Каждые два или три месяца русские изобретали новую модель, и мы чуть ли не дрались за право наблюдать за ней на ее первом патрульном маршруте. Затем я поступил в колледж и после этого проработал инженером программного обеспечения в аэрокосмической области до 1994 года. Как раз тогда вышел DOOM, и я сразу же понял, что мое место - в игровой индустрии!
Свою первую работу, связанную с играми, я получил в Apogee. Мне сильно повезло, ведь я работал над Duke Nukem 3D. И хотя было безумно тяжело, особенно учитывая то, что мне пришлось сотрудничать с людьми, которые были младше меня на 20 лет, я всегда буду помнить эти славные времена.
После этого мы с Робертом Эткинсом, Джимом Доузом, Майклом Хэдвином и Марком Дотерманом покинули Apogee и основали Ritual. Еще мы прихватили с собой Тома Мастейна, и в скором времени уже пробивали себе дорогу в этом жестоком мире.
Забавно, что ты спросил, представлял ли я себя 20 лет назад в игровой индустрии. Ведь именно 20 лет назад я впервые загорелся этой идеей. Я даже хотел создать свою собственную компанию, которая бы называлась GrayMatter - моя фамилия Gray, а gray matter (*«серое вещество», англ.*) - часть мозга, отвечающая за мыслительные процессы. Именно поэтому я и поступил в колледж - чтобы поднабраться ума и научиться создавать игры. Однако вовсе не колледж сделал меня умным, а DOOM. ;)
Вещь, которая привлекает меня больше всего в создании игр - дизайн уровней. Это настоящая страсть. Мои приоритеты таковы: дизайн уровней, воздух/вода/пища, сон, секс, марихуана, водка и дизайн уровней. ;) В моем представлении рай - место, в котором можно создавать уровни целыми днями напролет, причем без чьих-либо лживых указаний. ;)



Сможете отыскать два источника вдохновения Левелорда?

ЧТО ЧИТАЕТ ЭЛЕКСИС?

В SiN в поместье Элексис Синклэр можно наткнуться на читальный столик, на котором лежит журнал «Страна Игр». Не верите? Проверьте сами! Наберите в консоли map mansion2, и попадете на уровень Estate Sinclaire, который был создан, кстати говоря, Левелордом.



?: Должен заметить, что даже сейчас SiN остается одним из самых классных шутеров на PC, и все из-за невероятной интерактивности окружающей среды. До сих пор помню один из самых «горячих» моментов: принимающую ванну Элексис. Я почти уверен, что это была твоя идея - сделать подобного рода вклад в игру. Верно?

L: Spasibo bolshoe, moi brat! Команда Ritual всегда пыталась концентрировать внимание на упомянутых тобой аспектах в своих играх. Окружающая среда, в которую хочется верить, и погружение играющего в нее с головой - вещи первостепенной важно-

сти. Чем сильнее я ощущаю свое присутствие на уровне, тем больше удовольствия получу от игрового процесса. Про интерактивность также нельзя забывать. Ведь именно из-за нее мы и играем, da? Я хочу совершать массу вещей в игре. Да, у меня есть главная задача, но этого мало! Если я вижу на уровне телефон, то хочу позвонить. Если вижу мотоцикл, то хочу его оседлать. Если вижу проститутку, то хочу ей позвонить и... ну, в общем, вы поняли. ;) Сцена же с Элексис в ванной была своего рода кульминацией для большинства сотрудников Ritual... мы все сходим с ума по обнаженным женщинам ;) Вы хотите услышать печальную историю? Историю об играх и развлечениях в Америке? Хорошо, я расскажу вам.

Я могу создать игру (или снять фильм), в котором в результате взрыва человек разлетается на куски. Однако я ни в коем случае не имею права показать обнаженную женщину, даже сосок на ее груди. Сцена с Элексис в ванной? Мы сначала смоделировали красивую и полную соблазна сцену, в которой нагая Элексис совершает кучу непристойных вещей. Затем мы сделали так, чтобы игрок, не использующий чит-коды, мог видеть ее лишь со спины. Только затылок, плечи и ничего больше. Но нам пришлось от всего этого отказаться и в итоге приодеть девицу в бикини, потому что мы не хотели оскорбить американскую общественность.





Элексис Синклер в ванной... одетая в купальный костюм!

?: Каково твое отношение к наготе и сексу в компьютерных и видеоиграх, принимая во внимание тот факт, что целевая аудитория представляет собой, в основном, детей и тинэйджеров?

L: Американцы, я полагаю, очень сдержанны в вопросах сексуального характера. Возможно, от зрелищ откровенного секса и необходимо ограждать, но от наготы? Nyet! Я вырос в семье художников, и посему мне приходилось в очень раннем возрасте созерцать обнаженные тела натурщиц. Но меня это особо не волновало, возбуждало, конечно, но не волновало.

?: По сети бродила куча слухов о создании SiN II. И даже была онлайн-петиция, где фанаты просили Ritual о продолжении. Кстати, я был одним из них. Знаю, ты не имеешь права отвечать до официального анонса, но может быть, хотя бы намекнешь?

L: Мы не занимаемся SiN II! Сильнее, чем мы сами, эту игру не хочет делать никто... но пока над ней работы не ведется. Ключевое слово «пока». ;) ...и спасибо, что подписал петицию!

?: Наверняка многие помнят один из ранних скриншотов Heavy Metal FAKK 2 с весьма любопытными скульптурами на стенах. Однако в финальной версии игры от этого ничего не осталось. По всей видимости, сыграла свою роль цензура. Или, быть может, это все хитрый маркетинговый трюк?

L: Вовсе не маркетинговый трюк! Робу, Тому и мне очень обидно, что все так думают. :(Опять же, с одной стороны, есть Ritual, а с другой есть то, что от нее остается после применения Фильтра Американской Чистоты.

?: Тебе нравится Джули Стрейн? Как ты считаешь, ее характер точно вписывается в игру?

L: Настоящая Джули Стрейн - одна из самых приятных и классных женщин в мире. Они с ее мужем, Кевином Истменом, приходятся нам очень хорошими друзьями. Мы очень скучаем по работе с ними!

Считаю, что нам удалось достаточно

КУМИР ЭЛЕКСИС

Также интересная деталь заметна в первой половине поместья, куда можно попасть, набрав в консоли команду map mansion1. В комнате с книжными шкафами на стене висит портрет скромного Левелорда.



ДОСЬЕ

Richard «Levelord» Gray

- # Дата / место рождения:
  15 ноября 1957 / Нью-Хейвен, Коннектикут, США
- # Пол: утверждает, что уже не помнит
- # Рост: 1.8 м
- # Вес: 91.6 кг
- # Персональный веб-сайт: http://www.levelord.com/
- # Компания: Ritual Entertainment (http://www.ritual.com/)
- # Известные деяния:
  - * 1995-1996: Duke Nukem 3D
  - * 1996-1997: Quake: Scourge of Armagon
  - * 1997-1998: SiN
  - * 1998-1999: Heavy Metal FAKK 2
  - * 2000: помогал Rogue Entertainment с Alice (создал уровни Gnome Village и Pandemonium, аппарат Mad Hatter).
  - * 2001: помогал Electronic Arts с игрой про Бонда для PS2.
  - * 1999-2002: безымянная игра для Electronic Arts, разработка которой пока отложена. Компания переключилась на более значимый, но пока еще не анонсированный проект.
  - * 1999-2002: Ritual создает Elite Forces II для Activision.

точно изобразить Джули Стрейн в игре Heavy Metal. Она там красивая, и при этом способна надрать задницу любому, прямо как настоящая. ;) Хочется ее целовать, видеть ее обнаженное тело, потратить на нее кучу денег и просто быть близким для нее человеком. Но в то же время боишься ее своенравности и сохраняешь дистанцию.

?: Каких женщин ты предпочитаешь лично?

L: Идеальная Женщина? Она простая... с невысокими запросами! Никакого макияжа и никаких покупок. Не помешали бы также ум и хорошее чувство юмора (они обычно идут в одной упаковке. ;) Как старый извращенец, я предпочитаю молоденьких девушек. Мне нравятся небольшие, натуральные груди, соски на которых твердеют, когда я нахожусь рядом. Я не люблю болтать. Мне нужны тишина и спокойствие! Хочу найти русскую женщину, которая бы готовила для меня еду и пела красивые песни, при этом была бы одета только в одну норковую шубу.

Мой идеал - юная блондинка, у которой должна быть только одна цель в жизни - найти американца, который способен позволить ей все, что она пожелает. Она будет ждать меня каждый день с работы, готовить еду на кухне и придумывать новые способы, как затащить меня в постель, где бы мы делали детей всю ночь напролет.

Она должна знать только русский, и ни одного слова по-английски! Таким образом, она могла бы говорить о чем угодно (что обычно делают все женщины), ;) но мне не нужно было бы ее слушать, потому что я думал бы, что она до сих пор поет. Я просто балдею, когда девушки говорят по-русски!

?: Где ты черпаешь вдохновение для своих потрясающих уровней? Не секрет, что ты помогал Rouge Entertainment с American McGee's Alice. Говорят, вы курили травку, чтобы создавать по-настоящему странные и мистические уровни. Как часто ты прибегаешь к помощи таких средств?

L: Потрясающие уровни? Ты, наверное, обратился не к тому дизайнеру. ;) Вообще, немного странная тема, da? Над Alice работали все таланты Rouge. Это то же самое, как спросить у американцев, каково было запустить спутник. ;)

Alice - отличная игра! Мой вклад в нее невелик, я сделал всего два уровня (самые первые - Gnome Village и Pandemonium) и машину Mad Hatter, которая превращала детей в зомби. Опять же, странно, да? Можно создать на уровне аппарат, который превращает детей в роботов и расплескивает по округе литры крови, но в то же время нельзя показывать льющееся из груди молоко в Heavy Metal.

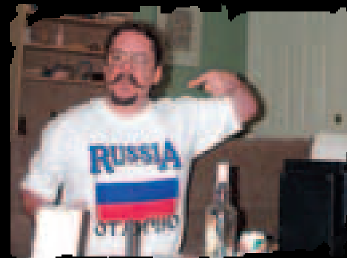


Левелорд любит русскую водку, а русская водка любит Левелорда.

Вдохновение? Да, да, я курю марихуану и пью водку. Однако мне очень хочется, чтобы все осознавали, что всему есть своя цена. Мои легкие уже черные от дыма, а печень похожа на булыжник.



Всем моим друзьям... ...Mir!



Я сказал, «ZA RUSSKIH!»



В офисе такой же беспорядок, как и дома. ;)

Делайте то, что вам нравится, потому что здесь нам всем отведено мало времени, но не забывайте о последствиях. Больше всего вдохновения я получаю из снов, фильмов и книг.

?: Как ты предпочитаешь проводить свободное время, если оно у тебя вообще есть? Играешь в компьютерные игры или тебя от них тошнит, потому что приходится иметь с ними дело каждый день?

L: Ну, это очень похоже на работу в пиццерии. Когда мне надо готовить пиццу на протяжении всего дня, это последняя вещь, которую я хочу видеть, добравшись домой.

Идеальное времяпрепровождение для меня - создавать уровни по 6-10 часов в день, потом играть в чужие творения до тех пор, пока я не услышу, как моя красавица-жена покидает кухню в направлении спальни.

?: А что насчет развлечений в целом? Смотришь фильмы? Можешь назвать любимые?

L: Я очень много смотрю телевизор и обожаю кино. Я ведь вырос в 60-х. К сожалению, не могу назвать свой любимый фильм, потому что у меня их очень много. Предпочитаю комедии, боевики и порнографию, конечно. ;)

?: Какую музыку тебе нравится слушать? Насколько серьезную роль она играет в твоей жизни? Слышал, ты фанат группы NiN - мне они тоже нравятся. Когда-нибудь бывал на концерте Трента Резнора?

L: Музыка очень сильно влияет не только на создаваемые мною уровни, но и на всю мою жизнь! Она на нас всех влияет, da? Удивительно, что музыка так проникновенна. Полагаю, она воздействует на задние области нашего мозга, ведь она является одной из примитивных потребностей.

Мне до сих пор нравится слушать Nine Inch Nails. Одно время я даже считал, что Трент - эдакий Моцарт современности. Теперь я не так в этом уверен. Однако длительное время я был уверен, что игра в DOOM и попутное прослушивание треков от Halo 1 до Halo 9 доставляют наслаждение, сравнимое разве только с получаемым от занятий сексом.

?: По правде говоря, я очень удивился, когда во время нашей беседы ты использовал слова «spasibo», «brat» и ряд прочих. Почти что в каждом интервью ты упоминаешь, что в твоих в жилах течет русская кровь. Это на самом деле что-то значит для тебя? Есть желание когда-нибудь приехать в Россию?

L: На оба твои вопроса один и тот же ответ – «Da!». Я обожаю русский язык, русских людей и историю России. Мой дед по маминой линии был, судя по всему, из числа так называемых «белых русских». Его звали Владимир Иванович Монтмений. Я знаю о нем совсем немного, практически только одно его имя. Мы полагаем, что его семья бежала из России во время революции и обосновалась во Франции.

Даже когда наши страны были «врагами» (теперь это кажется невероятно глупым), я уважал Россию. Теперь, когда мы снова официально считаемся друзьями, мне еще сильнее захотелось приехать в Россию и узнать о ней побольше.

?: Какие у тебя планы на ближайшее будущее?

L: Ближайшее будущее и отдаленное будущее весьма схожи. Погружение в игры, геймплей и fun factor!

?: Хочешь что-нибудь пожелать нашим читателям?

L: Здоровой пищи, крепкого сна, любви... и отличных игр!

?: Спасибо тебе большое за интервью! Общаться с тобой - одно удовольствие. Мы и наши читатели желаем тебе все больше и больше fun factor в твоих уровнях! ;)

L: Spasibo! Мне интервью доставило не меньше удовольствия!



СИЛЫ
ВТОРЖЕНИЯ
INCOMING FORCES

WarCraft III
Reign of Chaos

COVER STORY

Даже и не верится, что долгие годы ожидания закончились. Пара-тройка недель (а для вас, дорогие читатели, и того меньше) – и вот он WarCraft III. Явление кумира народу. Идол. Столп. Родоначальник разновидности психрасстройства, которую люди в белых халатах называют близзардманией. По сети уже давно блуждает многопользовательская пиратская бета-версия, все как будто бы все знают о готовящейся игре, однако, нетерпеливое ожидание куда-то улетучилось. Если вы посмотрите многочисленные превью WarCraft III, наверняка проникнетесь тем духом, о котором я говорю: смакование подробностей, рассекречивание добытой шпионами информации стало важнее самого WarCraft, превратившись в негласное соревнование. Мол, кто выдаст больше секретов из игры. Итак, смакуем.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Жанр: RTS
Российский издатель: SoftClub
Зарубежный издатель: Vivendi-Universal
Разработчик: Blizzard Entertainment
Количество игроков: до 12
Онлайн: http://www.blizzard.com/war3/
Требования к компьютеру: PII 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
Дата выхода: июнь 2002 года
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5894

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



Среди рядовых геймеров царят странные настроение. Если раньше люди спорили о дате выхода, и побеждал, как правило, тот, кто называл самые невероятные сроки, то теперь все чаще можно слышать небрежное: «А ты что, не играл в бета-версию? Мы уже ее давно всю вдоль и поперек прошли». При этом, судя по интонации, человек хочет сказать что-то в духе: «Да чего мы там не видели?». Теперь вот в спорах побеждает тот, кто о WarCraft отзывается небрежнее. Однако все это — чистой воды бравада. Все мы ждем эту игру с не меньшим нетерпением, чем раньше, только теперь мы лучше научились это скрывать. А тем временем выход WarCraft III уже совсем близок. Дата релиза назначена на конец июня и представители Blizzard во всех недавних интервью это старательно подтверждают. А значит, пришло время в последний раз перед обзором разложить все по полочкам, систематизировать самые интересные подробности и в очередной раз облизнуться.

ТАЙНЫ ТРЕТЬЕГО WARCRAFT

Blizzard выдала журналистам практически всю информацию об игре, которую только можно выдать до выхода проекта. За исключением сюжета. В деталях он пока не известен никому. Кое-какие подробности о нем, конечно, есть, но в основном они касаются лишь завязки истории. Видимо, Blizzard готовит что-то совсем уж необычное, раз так тщательно это скрывает.

Итак, вспоминаем WarCraft II: Beyond the Dark Portal. Ворота в родной мир орков уничтожены, и многие из них застряли в Азероте, мире людей, навсегда. Война на какое-то время утихла, но жизнь на чужбине здорово расстроила наших зеленокожих друзей. Однако среди них появился могущественный вождь по имени Тралл, который решил, что его народу пора восстановить свою былую силу. В то же самое время начиналась агрессивная возня и в стане демонов — они пытаются проникнуть в мир людей и уничтожить его, для чего в спешном порядке заключают договор с Нежитью. Пророк Медив, в свое время случайно открывший оркам и демонам путь в Азерот, пытается убедить людей со всей серьезностью отнестись к сложившейся ситуации. Получается это у него плохо, а потому он обращается за помощью к оркам. На сцене появляются и таинственные Ночные Эльфы, которые осознают угрозу, исходящую от демонов, но при этом отнюдь не симпатизируют и всем другим расам.



Дизайн карт пока производит исключительно положительное впечатление.

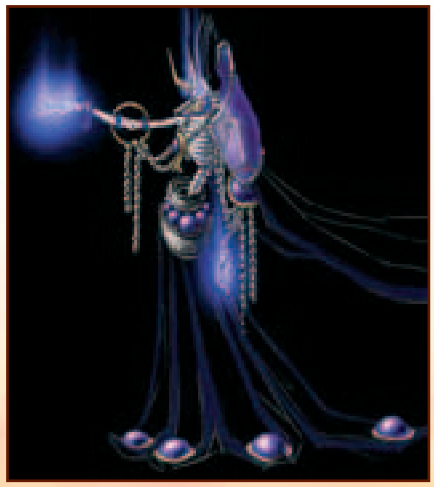
По ночам эльфийских воинов-женщин не видно, когда они стоят на месте. При атаке это вряд ли поможет, а вот устраивать засады – сами понимаете. Ночные Эльфы идеальны для любителей тактики hit-and-run.

Сюжет WarCraft III линеен и развивается на протяжении четырех кампаний (по числу доступных рас). Как и в StarCraft, здесь существует определенный порядок, в котором нам предстоит проходить игру: сначала играем за Альянс людей и гномов, потом за Нежить, Орду и Ночных Эльфов. Таким образом, нам предлагается не четыре разных точки зрения на одни и те же события, а одна сюжетная линия, развивающаяся на протяжении порядка 35 миссий (по 8-9 за каждую из сторон).

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

После всех передряг, слухов и скандалов с доступными в игре расами Blizzard оставила четыре: Альянс, Орду, Нежить и Ночных Эльфов. По понятным причинам наибольший интерес сейчас вызывают последние две стороны. Давайте разберемся с тем, что нам известно о будущих непримиримых врагах.

Humans. Традиционные, синенькие такие люди (как же без них?). Весьма хорошо сбалансированная раса, хотя больше тяготеющая к нападению, чем к обороне. Лучники-эльфы покинули их ряды, но им на смену пришли Riflemen, что, пожалуй, еще лучше. Будут и гномы, способные стрелять из пушек на весьма приличное расстояние. От такого выстрела кому-нибудь летальный исход точно обеспечен. Солдатам доступен апгрейд, позволяющий укрываться от стрел за щитами.



Камеру можно вращать на 90 градусов в любую сторону, но после того, как вы отпустите кнопку, она вернется к исходному ракурсу.





Несмотря на то что в целом игра весьма и весьма красива, многие строения и юниты выглядят несколько топорно.

Это здорово снижает скорость перемещения, зато существенно уменьшает эффект атак вражеских стреляющих юнитов.

Orcs. Эти ребята, наоборот, больше склонны к обороне. Они могут строить защитные вышки, им доступны заклинания, замораживающие атакующие армии. Наконец, из зданий орков могут появляться шипы, постепенно уменьшающие здоровье лезущих на рожон вояк. Будет у них один юнит, способный (внимание!) поедать вражеских солдат. Правда, пока он не переварит свою жертву, у него будет уменьшаться здоровье. Поэтому, прежде чем приступить к трапезе, необходимо посмотреть, хватит ли у вас вообще здоровья.

Night Elves. У этой расы просто куча возможностей, открывающих широчайшие горизонты для стратегического планирования. Во-первых, по ночам эльфийских воинов-женщин не видно, когда они стоят на месте. При атаке это вряд ли поможет, а вот устраивать засады – сами понимаете. Ночные Эльфы идеальны для любителей тактики hit-and-run. Берем быстрых, но слабых лучников, парочку мощных юнитов, способных защитить стрелков, и устраиваем мелкие диверсии, доводящие противника до бешенства. Если же на базу эльфов напали, то и тут врагов ждет пара неприятных оплеух. Почти все здания этой расы — живые существа, которые при необходимости могут перемещаться и даже атаковать. Есть у эльфов и некоторые преимущества в плане добычи ресурсов. Эльфийских пеонов — Светлячков (wisp) – можно (и нужно) загонять в шахту, оплетенную корнями Древа Жизни, и тогда они будут качать золото.

Undead. Настоящий коктейль из зергов и протосов. Судите сами. Мертвякам нужен специальный тип ландшафта, который они сами и создают: любое здание распространяет вокруг себя «порчу», превращающую землю в нужную им субстанцию. Здания нечисть не строит, а призывает. Послушник (Acolyte) не тратит время на постройку каждого сооружения – достаточно его только призвать, а сам юнит может заниматься другими делами. Кроме того, если запахло порохом, то можно продать свои здания за полцены и по быстрому переселиться на новое место. Среди интересных воинов стоит отметить Горгульи. Мало того, что они летают и больно бьют, так еще и, превратившись в камень, могут восстанавливать здоровье.

У героев есть базовые характеристики, они получают очки опыта и повышают свое мастерство. С каждым уровнем такой юнит получает одну бонус-единицу, которую можно потратить на приобретение или развитие какой-либо способности.

РОЛЕВОЕ ПРОШЛОЕ

Несмотря на отказ Blizzard от решения делать из WarCraft III Role Playing Strategy, ролевые элементы в игре остались и чувствуются буквально во всем. Сейчас разработчики как раз заняты убеждением прессы в том, что эти элементы в игре весьма сильны и составляют чуть ли не основу геймплея. Опасения по поводу их отсутствия возникли во многом, как ни странно, из-за камеры. Все решили, что, отказавшись дать игроку полный контроль над ней и сделав стандартный для RTS угол обзора, разработчики и игру саму превратят в стандартную RTS. Этого не произошло.

В первую очередь любителям масштабных сражений придется смириться с тем, что максимальное количество воинов для одной стороны ограничено количеством доступной еды (90 единиц). Кроме того, содержать большую армию не очень удобно. Дело в том, что чем значительнее у нас армия, тем сложнее ее поддерживать: работники за одну ходку будут приносить меньшее количество ресурсов. Например, в шахте будет уменьшаться 10 единиц, но реально к вам будет поступать только 7 или даже 4 единицы.

Больше всего разработчики гордятся героями. У этих юнитов есть базовые характеристики, они получают очки опыта и повышают свое мастерство. С каждым уровнем такой юнит получает одну бонус-единицу, которую можно потратить на приобретение или развитие какой-либо способности. При этом нельзя сосредоточиться на одном скилле. Чтобы поднять одно умение, скажем, до третьего уровня, придется все остальные прокачать до второго. Разработчики мотивируют это тем, что хотят дать игроку возможность оценить все возможности героев. Кроме того, ваш подопечный не может подняться выше 10 уровня. Количество же способностей рассчитано таким образом, чтобы на 10 уровне он знал уже все. Всего же героев у вас может быть от одного до трех штук — в зависимости от стиля игры. Все это немного напоминает Heroes of Might & Magic: либо один, но очень мощный, либо несколько послабее, зато все отряды будут со своим героем.



Юниты теперь автоматически строятся в формации – на это стоит посмотреть.

В каждой миссии нас поджидают квесты. В основном сюжетные, но будут и побочные, за выполнение которых мы получаем различные артефакты, повышающие характеристики и тому подобные радости.

Когда вы будете держать в руках этот номер журнала, WarCraft III будет уже совсем близок к появлению на прилавках. Так что в последний раз взгляните на скриншоты, помечтайте о том, каким Он будет, потому что скоро в этом уже не будет никакой необходимости. Так что ждите грандиозный обзор грандиозного проекта.

На одном из авторитетнейших западных сайтов пару месяцев назад появилось сообщение о том, что Blizzard решила исключить орков из списка доступных в игре рас. Мол, они и раньше-то в WarCraft были по чистой случайности и вместо них вполне могла бы быть любая другая раса. Вся серия-де закручена совсем не вокруг зеленых варваров. И теперь вот разработчики решили: «А ну их в баню, этих орков. Без них веселее будет».

Дело было 1-го апреля...

WarCraft III

Путевые заметки

Сергей Овчинников ovch@gameland.ru

До выхода в свет одного из самых ожидаемых (и самых долгостройных) игровых проектов остались считанные дни. WarCraft III: Reign of Chaos практически завершен, разработчики наносят последние штрихи на уже десятки раз измененные и дополненные карты кампаний, вносят минимальные, едва заметные изменения в игровой баланс, а семь групп локализации лихорадочно пытаются в оставшиеся дни и недели свести воедино результаты трехмесячной работы по переводу магии WarCraft на немецкий, французский, испанский, итальянский, чешский, польский и русские языки. Да, да, не удивляйтесь, это не опечатка. Официальная русская версия WarCraft III находится в работе параллельно вместе с остальными первостепенными европейскими языками, а это значит, что российские игроки впервые получат уникальный шанс поиграть в полностью локализованную версию игры одновременно с остальным прогрессивным человечеством. А если принять во внимание тот факт, что корейская и японская локализации начнутся лишь через два месяца после релиза, то получается, что Россия поставлена в списке приоритетов выше, чем один из главных Blizzard'овских рынков.

Столь масштабного проекта локализации хита таких титанических масштабов в нашей стране еще не было. Для сотен и тысяч игроков WarCraft – это что-то священное, но при этом уже порядком подзабытое (последняя версия вышла семь лет тому назад) и от этого приводящее в еще больший трепет. Ожидания – вообще штука чрезвычайно хитрая. Мало ли что собирался делать с сериалом Blizzard – давние поклонники игры уже нарисовали у себя в голове идеальную картинку, каким по их мнению должен стать «сиквел века». Еще более страшный гнев фанатов может быть вызван «недостаточно качественной локализацией игры» (мягко говоря), каких, увы, в последние годы на российском рынке выходило немало. Компания SoftClub (выпустившая уже на русском великолепный Empire Earth,





Тестовая карта Blizzard. Интересно, кто выйдет победителем из этой битвы. Статистика утверждает, что в 70% случаев побеждают орки.



MediEvil 2, C-12, SimCity 3000 и несколько других игр на PC и PS one) подошла к столь важному проекту со всей ответственностью. К работе была привлечена не только стандартная (и весьма профессиональная) команда переводчиков, но и несколько экспертов из игровой индустрии, таких, как Максим Заяц, ну и ваш покорный слуга, разумеется.

Обычно локализация игровых проектов для российского рынка происходит непосредственно в самой России. Будущий издатель получает от западных партнеров игровой код и целый ряд инструментов для локализации, которые называются Localization Kit, после чего начинается процесс перевода игры и тестирование русской версии. В случае с WarCraft III дела обстояли иначе. Вся локализация (кроме перевода и озвучки) проходила не в Москве, а в специальном офисе издательства Vivendi-Universal, который находится в ирландской столице Дублине. Именно здесь обычно происходит перевод игр Vivendi на основные европейские языки. Здесь же в прошлом году велись

Принц Артес ожидает у Королевского Тракта старую знакомую. А вот и она — радостно молотит огров!



Вся локализация (кроме перевода и озвучивания) проходила не в Москве, а в специальном офисе издательства Vivendi-Universal, который находится в ирландской столице Дублине.

работы над другим весьма масштабным проектом SoftClub – Empire Earth. Предпринятые издателем и разработчиками меры безопасности примерно соответствуют охране небольшого хранилища ядерного оружия. Драгоценный код с незаконченной игрой не должен был покинуть стены офиса ни при каких обстоятельствах, включая пожары, потопы (что в ирландских погодных условиях куда более вероятно) и землетрясения. И он его, несмотря на вышеперечисленные обстоятельства, не покинул. Обычно отечественные локализаторы имеют дело с полностью завершенной версией продукта, который, как правило, уже вышел на западных рынках. В случае с WarCraft III локализация велась «по живому материалу», в течение трех месяцев, за которые сам проект успел значительно измениться. Все дело в том, что Blizzard, потратив последние три года на создание четырех абсолютно различных рас и оттачивание баланса, совершенно позабыла об одиночных кампаниях. В результате практически все карты для одиночной игры оказались в работе как раз в последние три месяца перед релизом. Кроме того, параллельно вычищались многочисленные баги, шлифовался интерфейс, доводились до ума «горячие клавиши» и плюс ко всему продолжалось совершенствование баланса. Причем касалось оно не только количества здоровья у тех или иных воинов, но даже схем развития различных рас. Так, например, выстраивая базу Альянса, игрок ранее мог нанимать героев прямо из Ратуши (Town Hall). Специализированная же структура Алтарь Королей, во-первых, могла быть построена лишь после перестройки Ратуши в Крепость, а во-вторых, служила лишь местом для воскрешения героев. Незадолго до появления финальной версии система изменилась. Героев отныне можно нанимать лишь на том самом Алтаре, который может быть построен в любой момент игры, даже в самом ее начале. Более того, теперь именно наличие Алтаря требуется для появления возможности перестройки Ратуши в Крепость. Подобные изменения происходили постоянно, порой серьезно выводя из себя локализаторов. Каждую неделю, в день появления очередной новой версии игры, мы с ужасом ждали неизбежного – очередного обновления по переводу. Стандартный размер – от трехсот до тысячи строк, не считая карт и субтитров, которым тоже очень нравилось еженедельно меняться. Впрочем, ради достижения цели команда была готова на все.

Параллельно с работой по переводу велась также и озвучка более ста игровых персонажей, как тех, что встречаются лишь в кампаниях, так и десятков обычных воинов, голоса которых игроки будут слушать на протяжении всего времени, проведенного за WarCraft III. Если не отключат звук, разумеется. Чтобы этого точно не произошло, на помощь были призваны лучшие актеры московских театров – Малого, РАМТа, ЛенКома, Театра Теней и еще несколько настоящих гигантов озвучки, работавших над десятками фильмов и мультфильмов — всего более двадцати суперпрофессионалов. Blizzard же, по большей части, озвучивал игру самостоятельно. В английском варианте WarCraft III звучат голоса Билла Ропера (главного дизайнера игры, который начитывал роли и для двух предыдущих WarCraft) и десятков программистов, дизайнеров и тестеров команды разработчиков. Пусть это и придает игре определенный шарм, но качество голосов у американцев, честно говоря, несопоставимо с великолепной русской озвучкой. Впрочем, об этом судить лучше вам, игрокам.

Проект практически завершен, и у русской команды на момент написания этих строк осталось лишь около трех недель, чтобы провести финальное тестирование, поправить недочеты и заставить строгих менеджеров Blizzard и Vivendi дать зеленый свет российской версии. До выхода официально локализованной лучшей игры Blizzard осталось совсем немного! Reign of Chaos начинается!



Новый юмористический квест по мотивам старинных русских сказок. Самые известные и колоритные персонажи предстанут перед Вами в нашем времени и в современной интерпретации. Ну а что их ожидает, вы скоро узнаете сами…

Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM, 4 Mb Video Card, 4x CD-ROM, Sound Card, Mouse.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик: Электроникум+

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000



PC

Кирилл Кутырев
kir@gameland.ru

Давным-давно прошли те времена, когда одно только упоминание об онлайновых играх вызывало трепет и ощущение чего-то далекого и глобального. Все хорошо помнят Ultima Online с ее непритязательной графикой, но потрясающим геймплеем. Много воды утекло с тех пор. Но не представляли тогда мы, что принесет нам век грядущий. А принес он нам ни много ни мало, а Neverwinter Nights – одну из самых ожидаемых сетевых ролевых игр.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

NEVERWINTER NIGHTS

Жанр: online CRPG **Издатель:** Interplay **Разработчик:** BioWare **Количество игроков:** до 64
Онлайн: http://www.neverwinternights.com/ **Требования к компьютеру:** PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** июнь 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5760

НОЧНАЯ МЕХАНИКА

Изначальной задачей этого проекта была точная реализация настольной ролевой игры в онлайновом варианте. Основой **Neverwinter Nights** стала третья редакция правил AD&D. По сути, это даже не игра, подчиненная AD&D'шному механизму, — это сам механизм в чистом виде. Благодаря четкой сбалансированной форме, соблюдению всех канонов жанра и великолепному воплощению (BioWare все-таки) игра обещает превратится в настоящий хит. Может быть, именно она станет веским аргументом того, что ролевая игра может быть компьютерной.

Действие **Neverwinter Nights** разворачивается на бескрайних просторах Forgotten Realms, одной из самых популярных вселенных Dungeons & Dragons. Насколько они бескрайние, судить сложно, но то, что они вдоль и поперек исхожены, так это точно. Icewind Dale или Baldur's Gate — ни о чем не говорит? В этот раз игровая территория будет покрывать северные регионы Forgotten Realms и проходить вдоль побережья Sea of Swords.

Наконец-то мы видим достойное воплощение огня.



Планируется одновременно выпустить в одной коробке три версии: для PC, Macintosh и Linux. Кроме того, параллельно ведется разработка версии для BeOS. Возможно, она тоже станет частью стандартного релиза. На платформе PC Neverwinter Nights будет работать под управлением ОС Win95/98, Win NT 4 (при наличии service pack 6) и Win2000.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ПАЛАДИН

Как ни странно, но в заточенной под multiplayer игре есть одиночный режим. Но, скорее, он носит ознакомительный характер, и не претендует на то, чтобы назваться полноценной кампанией. Пусть разработчики и обещают около 60 часов игрового процесса, но, честно говоря, не представляю, чем они нас там развлекать собираются. Посему переходим к режиму многопользовательскому. Здесь существует два принципиально



Спецэффекты — одна из сильнейших сторон NWN.

важных момента. Первый – это модули, которые создаете вы. Второй — это модули, которые вы не создаете. Теперь по порядку.

ПОРЯДОК #1

Что нам стоит квест построить. Основной единицей multiplayer **Neverwinter Nights** является модуль. В нем содержится информация обо всей игровой сессии. Сюда включены локации, существа, предметы, диалоги, скрипты и все то, что относится к процессу конкретно взятой игры. С помощью набора инструментов Neverwinter Toolset вы создаете свой модуль, объединяете его с модулями своих друзей. В результате получаете запутанный, сложный и абсолютно непредсказуемый мир. В этом случае вся информация об игроках и их действиях сохраняется на локальном сервере или на компьютере самого игрока. Это наиболее подходящий вариант для тех, кто хочет экспериментировать и ни в чем себе не отказывать.

Камеру можно не только перемещать, но и приближать, дабы увидеть себя любимого всей красе.



Различное снаряжение и артефакты можно будет не только покупать, но и изготавливать собственноручно. Разработчики говорят о возможности нахождения предметов, ранее появлявшихся в таких играх, как Baldurs Gate и Baldurs Gate II.

ПОРЯДОК #2

Другой вариант представлен в Neverwinter.net, специализированной онлайновой службе, встроенной в саму игру. Это и есть сердце **Neverwinter Nights**. Работает оно по принципу распределенных серверов, что решает проблему загруженности сети. Чем-то это похоже на Battle.net, но без Diablo, что не может не радовать. Итак, серверы запускаются и контролируются самими пользователями, но в этом случае вся информация об игре записывается в Official Vault. Это хранилище расположено на самом сервере Neverwinter.net. Основной его функцией является сохранение баланса в игре. Так что можно забыть про God Plate of the Whale, хотя умельцы есть, они с этим разберутся. Самым приятным моментом является абсолютная бесплатность всего мероприятия.

В зависимости от модуля появляется необходимость стратегически планировать свои действия. Иной раз сюжет вообще не предполагает агрессии. Но бывает и наоборот. Будь готов, дорогой товарищ.



Это и есть настоящий Dynamic Lighting.

МОМЕНТ ИСТИНЫ

Как уже было сказано, в основе **Neverwinter Nights** лежит третья редакция правил AD&D. Ну а что это за ролевая игра без мастера, основы и первоисточника всех ваших неприятностей и злоключений? В игре присутствует и таковой, причем степень его участия в модуле может колебаться от абсолютного



Незначительные изменения системы магии совершенно не отразились на геймплее.

бездействия (отсутствие присутствия) до тотального контроля всех событий, передвижений и сражений. Будучи DM (Dungeon Master), вы можете воздействовать на любого игрока, руководствуясь всего двумя понятиями: нравится или не нравится. В идеале DM является рассказчиком и вершителем, так что перед тем, как им стать, подумайте, потянете ли. Конечно, любой модуль в состоянии работать без всевышнего надзора, но не факт, что без него он окажется по-настоящему увлекательным.

ЛИЧИНА

Генерация персонажа, естественно, происходит согласно правилам все той же третьей редакции. Честно говоря, ничего принципиально нового здесь нет. На выбор вам предлагают семь рас: Humans, Elves, Half-Elves, Dwarves, Gnomes, Halflings и Half-Orcs. Далее определяется класс персонажа. В Neverwinter Nights существуют восемь известных классов и еще три новых: Wizard, Priest, Paladin, Druid, Ranger, Fighter, Rogue, Bard плюс Sorcerer, Barbarian и Monk. После определения класса следует выбор мировоззрения (alignment). Будьте оригинальнее: в этом занудном противостоянии бобра с ослом, должно же когда-нибудь бобро проиграть.

Если вы предпочитаете управлять мультиклассовым персонажем, то знайте, что более трех классов вам совместить не удастся. Сделано это для облегчения интерфейса и самого игрового процесса. Раскидывайте очки по основным параметрам и вперед, на свободу.

СВОБОДА

Сразу надо оговориться по поводу развития персонажа. В первоначальной версии **Neverwinter Nights** вы будете ограничены планкой в двадцать уровней. Таковы уж правила AD&D. Однако впоследствии разработчики обещают расширить возможность роста. С партией также придется повременить – в вашем распоряжении всего один персонаж. Изменилась и боевая система. Разработчики предлагают многоуровневый подход к сражениям. Первый уровень – это базовая атака, одинаковая для всех персонажей. Далее она переходит в систему очереди: выбираем специальные умения, после исполнения которых бой возвращается на первую стадию. В принципе, не совсем удачное подобие этой системы было реализовано в Diablo II.

В игре будет порядка 150-200 монстров. Многие из них взяты прямо из третьего издания правил AD&D, но некоторые придуманы разработчиками. Каждый монстр будет обладать уникальными характеристиками и будет по-разному реагировать на повреждения тем или иным оружием. К примеру, каменного голема будет легче убить палицей, чем мечом.

С магией все обстоит проще. Планируется внести в игру около 200 заклинаний, взятых из 3rd Edition Player's Handbook. Кроме того, многие вещи, которые вы будете находить по ходу игры или создавать с помощью инструментария, также будут обладать магическими свойствами и возможностями.

Основой Neverwinter Nights стала третья редакция правил AD&D. По сути, это даже не игра, подчиненная AD&D'шному механизму, это сам механизм в чистом виде.

Еще одним фактором, приближающим **Neverwinter Nights** к настольным ролевым играм, стало увеличение тактической составляющей игры. В зависимости от модуля появляется необходимость стратегически планировать свои действия. Иной раз сюжет вообще не предполагает агрессии. Но бывает и наоборот. Будь готов, дорогой товарищ.



Объясните, как от такого маленького существа может исходить так много зеленых волн?

КРАСОТА ONLINE

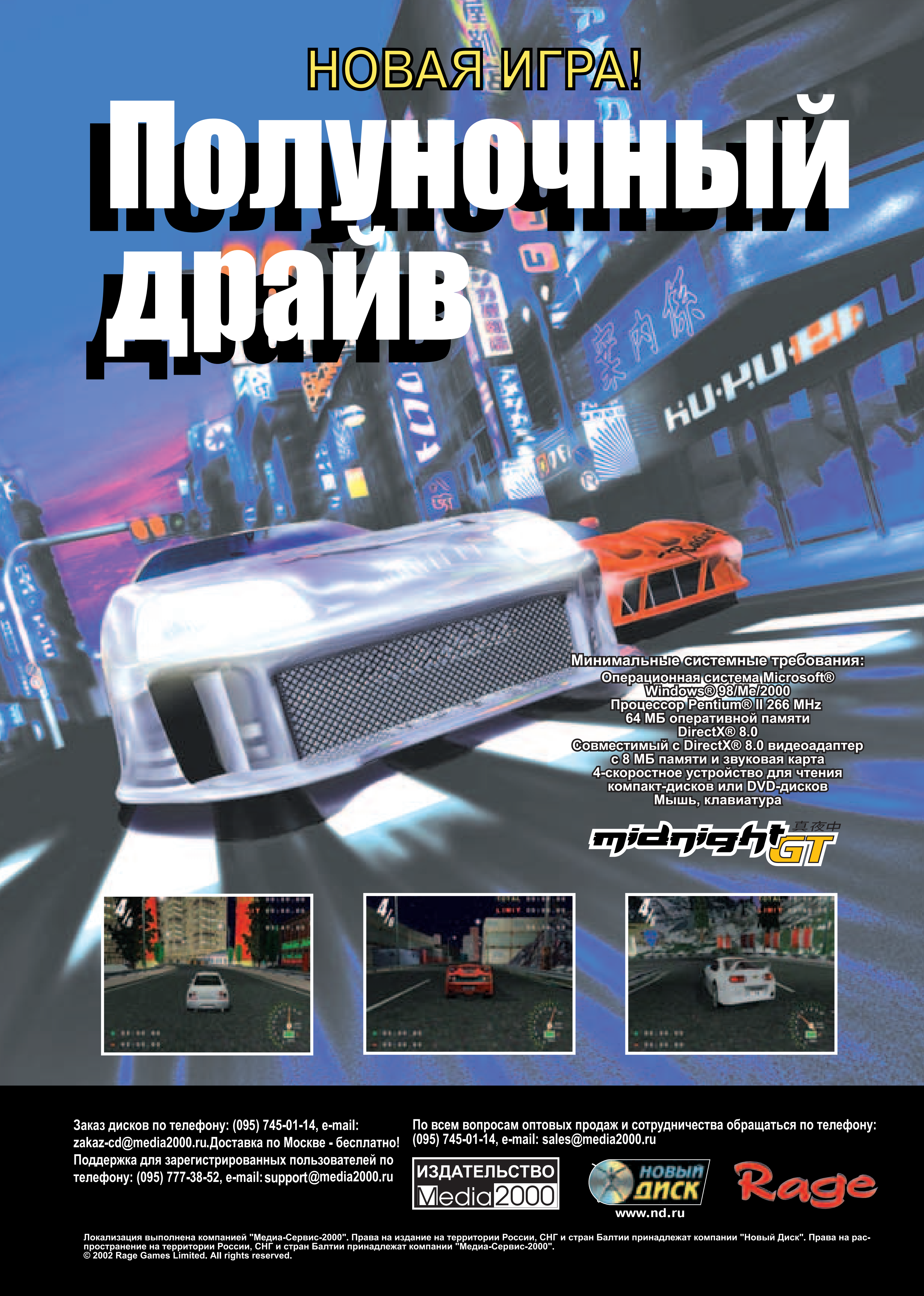
Сильной графикой сетевые игры никогда не отличались. На это есть масса причин, которые впоследствии выливались в испорченный геймплей. На этот раз все обошлось. В **Neverwinter Nights** использован новый, полностью трехмерный движок BioWare Aurora Engine, разработанный специально для игры. Он позволяет реализовать не только качественное динамическое освещение и открытый модульный дизайн, но и детальную прорисовку анимации персонажей. Разрешение по умолчанию 800x600, но можно, конечно, установить и более высокое – это уже вопрос мощности процессора.



Для сетевой игры ко всему прочему вам понадобится подключение к Интернету со скоростью не менее 56k. Чтобы получить максимальное удовольствие, надо обзавестись выделенной линией. Такова плата за качественную графику, детальную реализацию правил AD&D, возможность голосовой связи и многое другое, что делает эту игру столь ожидаемой.

ОЖИДАНИЯ

Без преувеличения можно сказать, что это одна из тех игр, которая еще до выхода в свет стала полноценным хитом. Ее можно расценивать как по-настоящему революционный проект. Главной его особенностью является даже не превосходная реализация и баланс. Свобода действий – вот первооснова настоящей ролевой игры. Возможность импортировать персонажей из Baldur's Gate и Icewind Dale только подтверждает глобальность сего мероприятия под названием **Neverwinter Nights**.


НОВАЯ ИГРА!
Полуночный драйв
Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000
Процессор Pentium® II 266 MHz
64 МБ оперативной памяти
DirectX® 8.0
Совместимый с DirectX® 8.0 видеоадаптер с 8 МБ памяти и звуковая карта
4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
Мышь, клавиатура
midnight GT
真夜中
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

PS2

Валерий «А.Купер» Корнеев valkorn@gameland.ru

TEKKEN 4

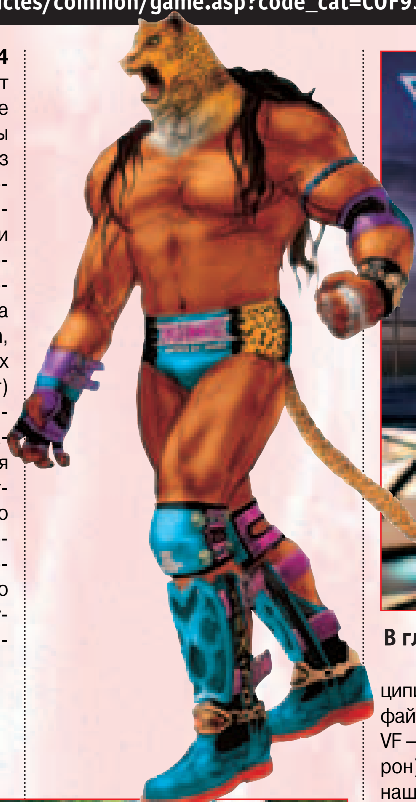
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ

Журнал Famitsu выставил ему 36 баллов из 40 возможных. 28 марта обласканный авторитетной прессой, давно ожидаемый лояльными фэнами, Tekken 4 дебютировал на PS2 в Японии. Но результат двух месяцев продаж… обескураживает. По данным Dengeki на 28 мая, разошлось всего 304.658 копий игры. Главный ее конкурент, Virtua Fighter 4, продается почти в два раза лучше, а лидер чартов Onimusha 2 — в три раза. Тем не менее, взгляд на японскую версию игры мы публикуем именно в рубрике «HIT?».

Жанр: fighting **Издатель:** Namco **Разработчик:** Namco
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.namco.com/games/
Дата выхода: август 2002 года (США), осень 2002 года (Европа)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9373



Напомним, что **Tekken 4** не впервые фигурирует на страницах «СИ». Еще в 14(95) номере мы сделали предварительный анализ аркадной версии, а в 04(109) номере Wren, сравнивая свежие файтинги, перечислял особенности грядущей PS2-версии. Сейчас поклонники сериала в Штатах, Европе и на территории бывшего Союза (где концентрация фэнов Tekken, судя по хит-парадам геймерских сипатий, просто зашкаливает) ждут англоязычного варианта файтинга, выход которого в наших краях намечен аж на осень. Сдается нам, именно за счет неяпонских игроков четвертая часть «Железного кулака» достигнет динамики продаж, подобающей игре столь высокого уровня. Почему? Tekken, по сути своей являющийся промежуточным этапом между двумя принципиально разными категориями файтингов (сериалы Dead of Alive и VF — представители полярных сторон), выражаясь терминологией нашего любимца Ю Сузуки, не смог «поймать волну» на родине и проиграл более техничному VF4. Это совершенно не означает, что коллеги из Famitsu ошиблись в своих рейтингах — просто Namco выбрала не самое лучшее время для «выброса» игры на рынок. Другие регионы, другие даты – другое дело. Mortal Kombat: Deadly Alliance совсем уж серьезную конкуренцию **Tekken 4** составить вряд ли сможет, приставочные версии Soul Calibur II наверняка не появятся раньше начала зимы, так что локализованное детище Namco имеет все шансы стать наиболее раскупаемым файтингом осени в Новом и Старом свете.



Пока суд да дело, давайте обратим наше внимание на японскую консольную версию, столь опрометчиво недооцененную тамошними игроками. Первое же отличие от аркадного прототипа — чуточку расширенный вступительный CG-ролик от команды Кадзуки Аидзавы (Kazuki Aizawa): сцена возвращения Кадзуи Мисимы (Kazuya Mishima) теперь перебивается нарезкой эпизодов с тремя персонажами-новичками. Ничего по нынешним меркам сногсшибательного: мимика персонажей лучше получается у Square, в движениях бойцов сквозит некоторая неестественность — но если учитывать, что работающая над роликами



В глухой обороне Пол сдержанно сносит кривляния противника.



Братцы Йосимицу выясняют, у кого из них больше прав появиться в Soul Calibur II.

Осенью локализованное детище Namco имеет все шансы стать наиболее раскупаемым файтингом Нового и Старого света.

Street Fighting

Режим Tekken Force тут как тут! Более того, обновленная редакция импровизированного beat'em up стала на порядок круче своей предшественницы из Tekken 3 для PS one. Четыре уровня, десятки противников на каждом, напоминающий Final Fight (а скорее даже — State of



Emergency) игровой процесс, чудовищная сложность и временной лимит на поздних уровнях — все это не даст расслабиться любителям уличных потасовок. Лишь бы своенравная камера почаще вела себя как надо...

группа художников Аидзавы состоит всего из шести человек, результат вполне достойный.

Заставочный экран традиционно встречает нас изобилием игровых режимов. Новинкой здесь можно считать Story Battle — возможность прохождения игры разными персонажами с раскрытием подоплеки их участия в турнире, сюжетными вставками между боями, иллюстрациями и CG-концовками для каждого героя — как доступных изначально, так и постепенно открывающихся в процессе освоения игры. Ценителям 3D-анимации отрадно будет узнать, что финальные ролики теперь длятся не пару десятков секунд, а по нескольку минут каждый! Текст и речевые диалоги, естественно, на японском — возможно, именно из-за их перевода процесс англоязычной локализации настолько растянулся.

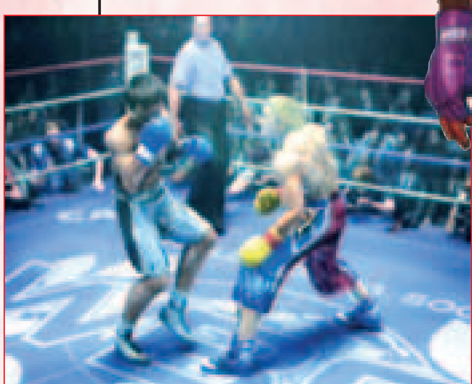
Затем следует режим Arcade, в точности повторяющий геймплей версии для игровых автоматов, а посему, пожалуй, нам сейчас наименее интересный. Дальше идут: Versus (соль всей игры, стандартные поединки один на один со вторым игроком), Survival (бесконечная вереница противников дожидается очереди «на раздачу»), Practice (колошматим не шибко разумного протеже CPU), Training (продвинутый режим обучения с демонстрацией атак и их раскладок на кнопки джойстика, изрядно напоминающий Command Training из VF4), Team Battle (групповое соревнование, где из восьми игроков определяется один победитель) и Theatre Mode с возможностью смотреть открытые видеоролики. Режима парных состязаний в духе SNK Vs. Capcom тут нет — кто знает, вдруг у Namco на следующий год запланировано что-то вроде Tekken 4 Tag Tournament?

Насколько мы можем судить, четвертая часть Tekken — первая видеоигра, полностью поддерживающая прогрессивную



Наконец-то Пол забросил подальше свой лак для волос — долой прическу «ведром»!

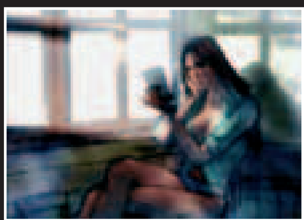




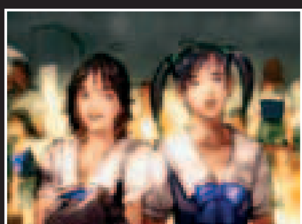
развертку изображения, поэтому на телевизорах высокого разрешения и больших мониторах она смотрится великолепно. Особых различий в области детализации бойцов по сравнению с Tekken Tag Tornament вы не найдете: снова перед нами крупные, с большим вниманием проработанные модели персонажей. К девятнадцати ветеранам (Hwoarang, Yoshimitsu, Julia Chang, Lee Chaolan (плюс его двойник Violet), Lei Wulong, Jin Kazama, Paul Phoenix, Kazuya Mishima, Nina Williams, Bryan Fury, Ling Xiaoyu (плюс ее одноклассница Miharu), Marshall Law, King, Heihachi Mishima, Eddy Gordo, Kuma, Panda) присоединились борец Craig Marduk, бок-

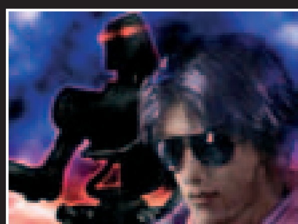
Боевые зарисовки

По словам продюсера игры Масахоро Кимото (Masahoro Kimoto), для написания сюжета Story Mode был нанят известный японский киносценарист, автор бессчетного количества историй про якудзу. Плоды его трудов оживают в десятках иллюстраций, нарисованных художником Namco и демонстрирующихся между поединками.











Драка по пояс в пару — свежая идея, наверняка ее скоро перехватят в других файтингах.



сер Steve Fox, боевой андроид Combot и бразильская мастерица стиля капоэйра, Christie Monteiro. У каждого героя минимум два облика (активируются они разными кнопками на экране выбора персонажа), причем в большинстве случаев разнится не только костюм, но и прическа. Комбинировать сумасшедшие аксессуары в стиле режима Kumite из VF4 здесь не получится, да это и не нужно — одежда, особенно у скрытых поначалу героев, уже выглядит совершенно сногсшибательно. Спецэффекты (особенно вода) в игре очень приятные, за редким исключением: простенькое освещение и угловатые тени a la PS one оставляют желать лучшего. Никуда не пропали и «зубчатые» поверхности, настоящее проклятие игрушек для PS2: приставка, как известно, лишена сглаживающей изображение технологии anti-aliasing.

Как и его предшественники, Dual Shock 2 замечательно справляется с перепавшими на его долю обязанностями аркадного джойстика. Четырехкнопочная раскладка Tekken

А как бы вы подписали этот скриншот? ;)





(удары правой/левой рукой/ногой) идеально ложится на этот геймпад, а спецприемы вроде бросков и захватов легко «навешиваются» на парные кнопки L и R. Изменилось время нажатия кнопок для выполнения многих ударов, поэтому даже знатокам сериала придется потратить некоторое время, чтобы «заново открыть» для себя геймплей. Каждый из старых бойцов прошел своеобразную перебалансировку, заполучил в свое распоряжение новые атаки, а стиль боя Дзина Кадзамы (Jin Kazama) вообще полностью переработан: из предыдущей части он вынес всего три-четыре приема, попутно выучив около сорока новых — теперь это практически другой персонаж! Вопрос, наверняка волнующий многих фэнов Tekken: как на игре отразилось появление стен и варьирующаяся высота поверхности арены? Как и в Virtua Fighter, эти нововведения привнесли возможность прижать оппонента спиной к вертикальному препятствию и провести серию «жонглирующих» ударов, подкидывая незадачливого врага в воздух (блокировать атаку он при таком раскладе, понятное дело, не сможет). Не стоит беспокоиться о нечестности такого способа ведения боя: загнанный в угол игрок всегда может провести прием-рокировку (один из бросков), в результате которого поменяется местами с обидчиком. Вообще, контратаки и reversals выполняются в **Tekken 4** несколько проще, отсюда и большая сбалансированность боя по сравнению с прошлыми частями, и заметно возросшая зрелищность поединков (которые и раньше-то назвать скучными язык не поворачивался).

Бесконечен спор о том, какое понимание файтингов вернее — исповедуемое техничным, сконцентрированным на обороне Virtua Fighter; скандально-легкомысленным Dead or Alive; или же ярким, быстрым, блистающим Soul Calibur. Развиваясь год от года, «Железный кулак», как нетрудно заметить, вбирал в себя черты всех перечисленных сериалов, но при этом вряд ли кто-то возьмется оспаривать оригнальность Tekken. Заимствованные элементы органично слились в единое целое, являя собой вполне сформировавшийся оригинальный проект. Который, смеем надеяться, будет еще сильнее отполирован к моменту выхода на Западе (достаточно вспомнить предыдущую «доводку» Tag Tornament, сильно улучшенного по сравнению с японским вариантом). Что до относительного провала **Tekken 4** на родине... так ведь нет пророка в своем отечестве!



Никуда не пропали и «зубчатые» поверхности: приставка, как известно, лишена сглаживающей изображение технологии anti-aliasing.


Король Друидов

PC

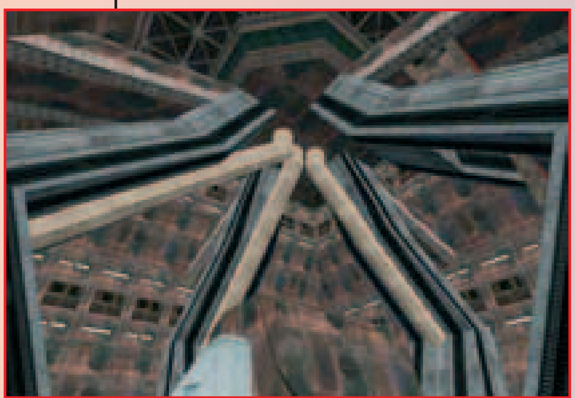
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

EDEN ECLIPSE

Жанр: FPS
Издатель: не объявлен
Разработчик: Renegade Gods
Онлайн: http://www.edeneclipse.com/
Дата выхода: не объявлена

1 Кто такие Renegade Gods? А бог их знает! Что за проект **Eden Eclipse**? См. выше. Разработчики не удосужились сообщить об игре практически ничего. Известно только, что это научно-фантастический шутер от первого лица. Зато довольно подробно описан сюжет. Что ж, чем богаты...

Время действия — будущее. Место — отдаленная планета Koron III. Она обогревается аж тремя солнцами, поэтому ее поверхность представляет собой выжженную пустыню. Немногочисленные обитатели Koron III (интересно, что они там забыли?) большую часть времени заняты поисками воды. Но в один прекрасный день происходит нечто. Нечто такое, что меняет всю планету. На ней появляются странные





растения, источники воды, жизнь начинает бить ключом. Еще через некоторое время вокруг Koron III появляется энергетический щит. Исследовательскому кораблю удалось прорваться сквозь него, и теперь членам экспедиции во главе с нами (девушкой-военным) предстоит выяснить what in god's name is going on here?!

Eden Eclipse должен стать весьма атмосферным action'ом, где сюжет имеет первостепенное значение. Больше пока ничего сказать нельзя.

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ГЛАДИАТОРЫ

Жанр: action/RTS
Издатель: Руссобит-М
Разработчик: Arxel Tribe
Онлайн: http://russobit-m.ru/
Дата выхода: не объявлена

2 Arxel Tribe, знаменитые квестоделатели, решили попробовать себя на новом поприще. На каком именно, пока трудно сказать, потому что «**Гладиаторы**» — это action/RTS. В какую сторону будет больший уклон, покажет релиз.

Сюжет игры... не совсем ясен. Известно, что у нас есть три противоборствующие стороны, которые сражаются за некий пре-





стол. Борьба эта длилась довольно долго и народу основательно надоела. Противники решили, что так дело не пойдет, поэтому отныне бои будут происходить на арене на потеху публике. Заодно это должно повысить легитимность власти победителя, ведь все видели, что он сильнейший. Поэтому во время сражения нам придется зарабатывать популярность у зрителей.

Игра должна получиться весьма продвинутой в технологическом плане. Движок способен обрабатывать до 4-х миллионов полигонов в секунду (не обольщайтесь, аппаратные требования соответствующие). Также наличествует навороченная particle system, мультитекстурирование и т.д. В целом проект должен получиться весьма необычный. И несомненно качественный.

PC, GC, Xbox

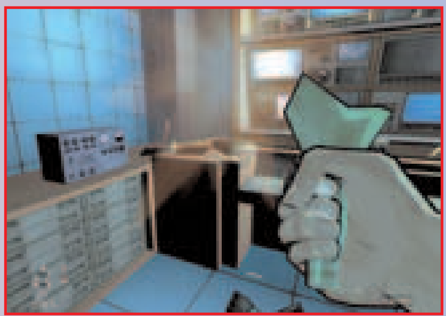
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

XIII

Жанр: FPS
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Ubi Soft
Онлайн: http://www.ubi.com/
Дата выхода: I квартал 2003 года

3 Всемирно известный издатель Ubi Soft не забывает, что в молодости промышлял игроразработкой. Что ни год, то новый Rayman. И так прочно это ушастое существо стало ассоциироваться с Ubi Soft, что анонс компанией серьезного FPS с головоломным сюжетом воспринимается неоднозначно. Шутер с броским именем **XIII** использует движок Unreal, а также новомодную зрелищную и новаторскую технологию cel-shading (одноцветные текстуры, черный контур вокруг объектов - эдакая трехмерная мультяшная графика, хорошо знакомая поклонникам видеоигр по Cel Damage, Jet Set Radio Future, Wild Arms 3, Robotech, Gungrave и др.). А чтобы мало не показалось - сюжет вовлекает игрока в довольно популярную сегодня conspiracy theory. В ход идут типичные клише жанра: заговор правительств, амнезия и все-все-все. Потерявший память главный герой с татуировкой в виде римской цифры **XIII** и с ключом в руке от банковского сейфа начинает раскручивать клубок тайн. Судя по скриншотам и принадлежности к жанру FPS, он будет это делать, активно применяя





стрейф и пальбу из всевозможных стволов. Так же предполагается использование в качества орудия любого попавшего в руки предмета. Применение cel-shading превращает обычно мрачные раскрытия заговоров a la Deus Ex в красочное увлекательное приключение.

Олег Коровин korovin@gameland.ru

PC — НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

DEVIL WHISKEY

Жанр: RPG
Издатель: не объявлен
Разработчик: Shifting Suns Studios
Онлайн: http://www.devilwhiskey.com/
Дата выхода: не объявлена

4 Первоначально проект назывался Bard's Legacy: The Dark Resurrection. Это должен был быть сиквел к Bard's Tale — самой что ни на есть классической RPG. Потом разработчики решили делать проект в полном 3D и переименовали его в **Devil Whiskey**, чтобы подчеркнуть полную самостоятельность игры. К Bard's Tale она не будет иметь никакого отношения.





Так как игра создается любительской студией, для многих членов которой это даже не основная работа, проект получается сугубо фанатский. **Devil Whiskey** хотя и будет трехмерной, тем не менее не даст игроку возможности свободного перемещения. Вместо этого будет grid-based movement, то есть перемещение по квадратикам. Привет, девяностые! Судя по скриншотам, окошко с изображением текущей локации занимает лишь четверть всего игрового экрана. Еще одна милая деталь давно забытых лет.

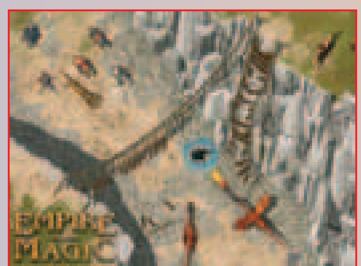
Неудивительно, что у игры пока нет издателя и если так пойдет, то и не будет. Распространяться она будет через Интернет. Шансы появления в магазинах есть, но они весьма малы. END

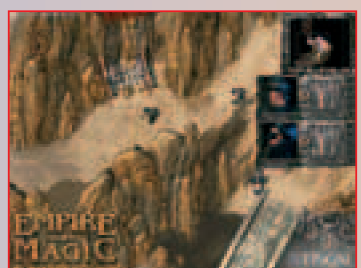
PC — НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

EMPIRE OF MAGIC

Жанр: TBS
Издатель: не объявлен
Разработчик: Mayhem Studios
Онлайн: http://www.mayhem.sk/
Дата выхода: сентябрь 2002 г.

5 В наше время повального увлечения RTS жанр пошаговых стратегий пользуется особым спросом. Поэтому на каждую новую TBS мы всегда возлагаем большие надежды. Судя по тому, что сейчас известно об **Empire of Magic**, игра может получиться очень даже интересной. Не исключено, что в ней будет





довольно сильный уклон в строну RPG.

По сюжету, мир **Empire of Magic** долгое время контролировался могущественным магом. Но однажды началась жестокая война за власть. В это время странные дела стали твориться на границах империи. Нас послали туда выяснить в чем дело, пока сильные мира сего грызут друг ругу глотки. Оказалось, что основные события происходят как раз там, на границах...

Во время боя мы сможем использовать особенности ландшафта и различные сооружения. Юниты можно объединять в группы и возводить укрепленные лагеря. Накапливая опыт, воины будут традиционно получать experience levels. Обычных вояк будет восемьдесят видов плюс несколько уникальных героев (их роль пока не ясна). Даже если **Empire of Magic** получится клоном HoMM, ничего страшного. От еще одних "Героев", мы, думаю, не откажемся. END

Олег Коровин korovin@gameland.ru

Grand Theft Auto III

ГОРОД-СКАЗКА. ГОРОД-МЕЧТА

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ · НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** action **Российский/Зарубежный издатели:** Бука/Take 2/Rockstar Games
Разработчик: DMA Design **Количество игроков:** до 32 **Онлайн:** http://www.gta3.com/
Требования к компьютеру: PII 450, 96 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)

ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ СТРАНА ИГР

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9606

Дождались! Rockstar Games сжалилась над несчастными владельцами PC, совершенно обделенными в последние время хитами: большая часть представителей этого славного племени игр благополучно перебралась на альтернативные PC платформы. Таковы и Halo, стараниями Microsoft пока увидевшая свет только на Xbox, и пресловутый Metal Gear Solid 2. Впрочем, ситуация налаживается. Оба вышеупомянутых проекта появятся и на PC. Что касается Grand Theft Auto III, то в конце мая мы наконец-то получили в свое распоряжение заветную коробку с игрой.



Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

В принципе, про игру уже давно сказано все, что можно сказать. И добавить что-то новое будет чрезвычайно сложно. Тем более, что перейдя на новую платформу игра не сильно изменилась внешне. С другой стороны, говорить о **GTA 3** можно практически бесконечно, затрагивая все новые и новые нюансы. По-моему, именно так игры становятся культовыми. Очевидно, приверженцем культа игры **GTA 3**, сам того не замечая, стал и ваш покорный слуга, а потому наивно было бы рассчитывать на какую бы то ни было объективность с моей стороны. **GTA 3** — шедевр, а к подобного рода играм неприменимы стандартные правила оценки игр: графика, звук, оригинальность... Шедевры воспринимаются как единое целое, и практически любая попытка разбить их на составляющие обречена на провал.

Как ни крути, а основное отличие PC-версии от консольного аналога — ее графическая сторона. Безусловно гениальный эффект следов от любых движущихся объектов, создававший в оригинале атмосферу эдакого урбанистического хаоса, в данном варианте игры также присутствует. Вот только насладиться им вряд ли удастся. Один из основных козырей атмосферы **GTA 3** становится неактуальным по самой что ни на есть банальной причине — ограниченности возможностей компьютера. Признаться, я с большим трудом представляю себе агрегат соответствующей конфигурации, на котором игра с включенным эффектом «следов» выдавала бы в минуту более чем 10 FPS. Стоит отключить данный пункт в меню настроек, игра тут же становится куда менее требовательной. Впрочем, я думаю, что большинство



Не обошлось в игре и без китайского района.



+ Практически ничем не ограниченная свобода действий, обилие машин, оружия и способов подзашибить деньгу дают в сумме невероятной глубины gameplay, который просто не позволяет оторваться от игры.

– Недостатки, которые приобрела игра с переходом на PC, носят по большей части технический характер. Эффект “следов” от движущихся объектов слишком требователен по части “навороченности” компьютера, а потому вряд ли будет оценен здесь по достоинству.

9,0

РЕЗЮМЕ:

Эту игру пропускать нельзя ни в коем случае. Независимо от игровых пристрастий, любой игрок должен ознакомиться с GTA 3, благо она не так сложна, чтобы каждый мог оценить ее по достоинству.



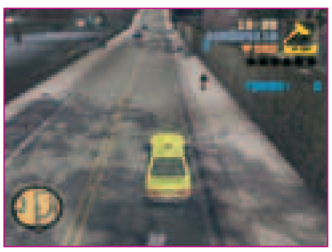
Такие красавцы встречаются нечасто.

из тех, кто усядется за игру, сего досадного момента попросту не заметят — динамичный pure action начинается с первых же секунд игры, со вступительного ролика. Антураж на первый взгляд сильно напоминает Max Payne. Сам главный герой сильно смахивает физиономией на бывшего полицейского, а город Liberty City — практически точная копия Нью-Йорка (в чем разработчики нам чистосердечно и сознаются, ибо прообразами районов Portland, Staunton Island и Shoreside Vale, представленных в игре, являются Бруклин, Манхэттен и Нью-Джерси).

На самом же деле благородный Макс Пэйн и безымянный герой **GTA 3** являются полными антиподами, и будь они героями одной игры — точно оказались бы по разные стороны баррикад. Макс боролся против мафиозных группировок. У Великого Угонщика нет подобных высоких принципов, равно как и нет работы, которую он не смог бы выполнить

Триумфальное шествие GTA 3 по компьютерам геймеров всего мира не обошлось без положенной ложки дегтя. Мы все дружно сочувствуем игрокам из Австралии, где чиновники Офиса по Классификации Литературы и Кино (Office of Film & Literature Classification) добились изъятия из продажи вышеупомянутого шедевра. Компанию ему составили такие игры, как Conflict Zone и всеми любимый Ghost Recon. Причина, естественно, — чрезмерное обилие жестокости. Увы, мнением самих игроков забыли поинтересоваться...





Халтурим помаленьку. Человек, на которого указывает стрелка — потенциальный клиент.

для того, кто больше заплатит. Не в пример Максу, умеющему лишь весьма ловко нажимать на курок, спектр его талантов весьма широк.

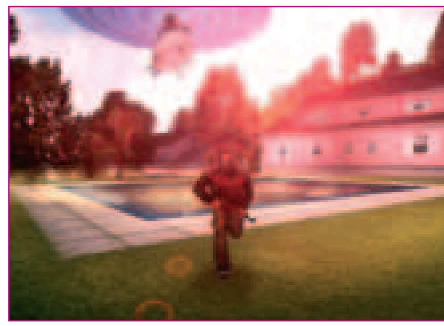
Разумеется, превалирующей специальностью по-прежнему остается угон машин, но помимо этого можно поработать и вышибалой, и подрывником, и даже снайпером. Около сотни заданий не дают заскучать от монотонной работы. С машинами тоже связано немало любопытных моментов. Как, к примеру, вам возможность проявить себя на поприще таксиста, врача скорой помощи или полицейского? Да-да, не удивляйтесь. Угнав машину соответствующего назначения, вы автоматически приобретаете новую работу. Никто не мешает завладеть полицейской машиной и заниматься отловом себе подобных.

Превалирующей специальностью по-прежнему остается угон машин, но помимо этого можно поработать и вышибалой, и подрывником, и даже снайпером. Около сотни заданий не дают заскучать от монотонной работы — благо есть, где себя проявить.

Из всего вышесказанного следует, что **GTA 3** — невероятно интерактивная игра. Практически не существует действий, которые было бы невозможно выполнить. В Liberty City у вас появилась возможность пожить полноценной жизнью, являющейся полной противоположностью того, к чему мы привыкли. Если копнуть глубоко, то **GTA 3** — своеобразная пародия на нашу жизнь, этакий нуар, представляющий все события в черном цвете.

Честно говоря, до выхода **GTA 3** я очень часто возвращался к предыдущим частям серии — меня вновь

Вертолет, ведущий на нас охоту, — недобрый признак.





Ребята, да за что же это?

и вновь привлекала та веселая бесшабашность, с которой можно было носиться по улицам огромного города, чувствуя себя королем дороги. Третья часть имеет мало общего с предшественниками. От прежнего легкомыслия не осталось и следа, проект поражает своей глубиной и осмысленностью. Что и говорить, уникальное преображение. END

GTA 3 — шедевр, а к подобного рода играм неприменимы стандартные правила оценки игр: графика, звук, оригинальность... Шедевры воспринимаются как единое целое и практически любая попытка разбить их на составляющие обречена на провал.

Duke Nukem: Manhattan Project



НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СВИНОФЕРМА В КУРКИНО

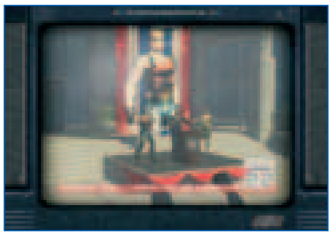
PC **Жанр:** action **Издатель:** ARUSH Entertainment **Разработчик:** Sunstorm Interactive
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.dukenukemmp.com/
Требования к компьютеру: PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11517

Мы с друзьями очень не любим, когда нам звонят по мобильному и интересуются, где мы. И в ответ мы любим говорить: "Я на свиноферме в Куркино...". Так вот, сегодня я — на свиноферме в Манхэттене. Свинок отстреливаю. Так начинается очередной эпизод похождений Герцога-Разнеси-Их ака Дюка Ньюкема.

Шэйн Трейси
sommonel@hotbox.ru

Меня, вообще-то, предупреждали, что там будет вид от третьего лица. Но то, что это будет платформенная прыгалка-бегалка!!!... Такого подвоха я никак не ожидала. Ни одну игру подобного типа мне не удавалось пройти до конца по одной простой причине — примерно к концу первого уровня выполнять упражнения на прыжки в длину и высоту становилось неизмеримо скучным, и злополучная игрушка покидала винт под печальные звуки Kraftwerk. Все эти воспоминания нахлынули на меня волной из далекого прошлого, когда **Duke Nukem: Manhattan Project** обнаружил свою коварную сущность: герой может двигаться только по осям x и y, и никак иначе. Однако памятуя о своем долге



перед дорчитателями, я приступила к игре. Оказалось, не так страшна бродилка, какой она выглядит в кошмарах любителей 3D-шутеров.

Из вечерних новостей: некий злобный господин Mech Morphix насвинячил в нью-йоркской канализации путем сброса туда вещества под названием GLOPP. В результате все существа, вошедшие в контакт с вышеупомянутой субстанцией, превратились в злобных мутантов-человеконенавистников. Как там поживают черепашки-ниндзя? Я за них беспокоюсь. За всех остальных причин беспокоиться нет, ибо многократный спаситель мира Дюк Нюкем уже спешит на помощь. Впереди у него девять уровней с названиями вроде Fearsome Factory или Deviant Drilling, заполненных врагами, бонусами и девицами, подступающими с аттачментом в виде GLOPP-бомб.

Первое ощущение шокирующее — мама, у меня атрофировалась мышка!!! Дело в том, что здесь она нужна только для того, чтобы выбирать пункты меню. Очень непривычно по-



Найдя «квад», простите, double damage, Дюк окрашивается в красный — так же, как и асфальт под тушками врагов.

Шэйн Трейси: выдержки из икс-файла. Возраст: 25 лет. Пол: женский. Проживает: не только в Интернете, как может показаться. Род занятий: болтовня на иностранных языках, написание текстов о моде и искусственном интеллекте. Хобби: посматривание фильмов, поигрывание в игры, порисовывание картинок, изучение пути самурая, фотография, лжеюзерство и форумо-общение. Замечена в дружбе с cyberfight.ru. Известна также как sommonel.



+ Добросовестная графика, динамизм — а чего, собственно, еще вы хотите от качественной платформенной стрелялки? Игра честно отрабатывает жанровые требования по всем параметрам и сохраняет атмосферу былых времен.

– Однообразие геймплея, являющееся основой жанра. Действия игрока укладываются в примитивную схему, а трехмерные красоты хороши только, когда на них смотришь. Невозможность использовать все степени свободы раздражает.

5,0

РЕЗЮМЕ:

Мы выросли из платформенных ходилок, что бы ни говорили их создатели. И азарта в игре хватает ровно настолько, сколько длится приступ ностальгии. Впрочем, пока он длится, почему бы этим не воспользоваться?

Двойное D безо льда: дизайнеры немало постарались, чтобы облегчить страдания наших глаз, лишенных привычной трехмерной картинки. Как следствие, игра достаточно требовательна к графическим ресурсам. Ре-



комендуемый минимум видеопамяти составляет 16 Мб, но даже на 32-мегабайтном GeForce 2 в разрешении 1024x768 при 32-битном цвете игра заметно подтормаживает.

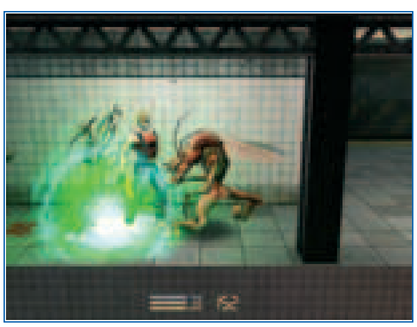


Любимые Дюком pipebombs разносят врагов на аппетитные мелкие кусочки.

началу стрелять левым Alt'ом (установка по умолчанию), но постепенно привыкаешь, тем более, что управление в целом очень простое — записываем в несомненные плюсы.

Странно и непривычно пробегать, как по рельсам, мимо дверей и зданий, в которые хочется зайти, да не можется. Если вы заядлый игрок в 3D-шутеры, от старых привычек будет очень нелегко отвыкнуть. Или же вовсе не беритесь за игру. Потому что несмотря на стойкую ассоциацию с хардкорным экшеном, **Duke Nukem: Manhattan Project** представляет собой скорее easy shooting-вариант дюк-ньюкемовских приключений. Вроде бы есть драйв, но легкий, поверхностный — как у игрового авто-

Метро населяют Roachoids, тараканообразные граждане, собирающиеся из множества маленьких тараканчиков.



Битвы с боссами представляют собой тот же набор действий, только умноженный в несколько раз.



Приоткрываю секрет — среди врагов будет один джедай (!!!). Особая примета — световой меч красного цвета. Видимо, это теперь такая модная шутка.



Данный бонус называется Nuke и способствует апгрейду оружия героя, а также его "эго".

Авторы не забыли об обязательной вишенке на пироге — в ее качестве в игре фигурирует неизменный дюк-ньюкемовский юмор. К сожалению, не слишком разнообразный…

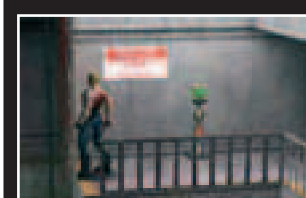
мата в фойе кинотеатра перед сеансом. Соответственно, вам и решать, относить этот фактор к положительным или отрицательным сторонам игры. Я же продолжу рассказ о первых.

Достаточно положительно смотрится графика. Видеть, как движок Prism3D живописует текстуры «богатого 3D-окружения», как его характеризуют издатели, вполне приятно. В ассортименте имеется цветное освещение, туман и кривые. Персонажи тоже, само собой, состоят не из десятка пикселей на квадратный дюйм, и количеством полигонов не обделены, но это при условии, что вы смотрите на них в исходном масштабе. Нажав увеличение, убеждаетесь, что все сделано довольно простенько, но в рамках хорошего тона.

Без преувеличений можно сказать, что шедевра изобразительного искусства дизайнерам **Duke Nukem: Manhattan Project** сотворить не удалось, так что слово «богатый» применительно к окружению лучше оставить в кавычках. Добросовестно сработанные ландшафты обилием «вкусных» деталей не отличаются. Если в незабвенном Duke Nukem 3D всяческие забавные картинки и штучки было трудно разглядеть только из-за низкого разрешения, то теперь их практически нет — ввиду удаленной точки зрения.

Интерактивность окружения присутствует в ограниченной степени — вы можете разрушать стены и некоторые объекты (бочки, ящики), но, как правило, только когда это необходимо по ходу игры, да и в остальных случаях эстетической радости вам это не доставит.

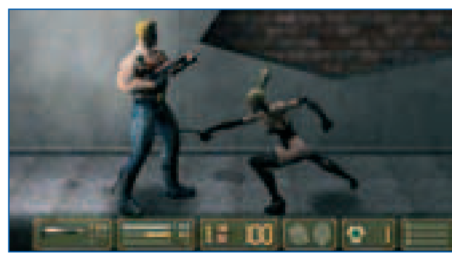
По-моему, это все же противоречит сути дюк-ньюкемовского цикла, но тем не менее — в ходе игры вам придется решать некоторые... назовем их «задачи», но слово слишком громкое. Проще говоря, будете вклю-



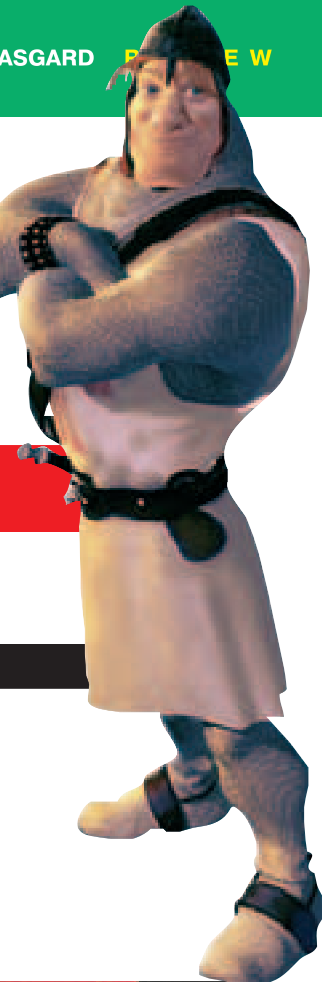
чать включатели, выключать выключатели, искать ключи и выполнять прочие высокоинтеллектуальные операции. С другой стороны, без них было бы гораздо скучнее...

А теперь разговор плавно сворачивает в сторону минусов.

Вражеский AI словно бы и не изменился со времен ходячих пикселоидов. Монстры радостно спешат вам навстречу, но стоит пожалеть бедняжек — ведь прятаться за углом в скроллере просто физически невозможно. Поэтому они просто бодренько множатся в числе и видах, коих имеется более 25. Создатели игры сознательно акцентируют эту «легкость необыкновенную», заявляя, что тем самым они старались вернуть дух старых добрых игрушек,



а заодно расширить потенциальную аудиторию. Предполагается, что к ней, помимо преданных дюкоманов, должны примкнуть ностальгирующие по временам платформ геймеры, и, видимо, консольщики, изменившие своим кул-девайсам. Я бы добавила туда всех, кто устал от сколько-нибудь разнообразных игр и жаждет окунуться в атмосферу «прыг-скок-бабах!», разгрузив тем самым свое серое вещество. Потому что при всех полученных апгрейдах **Duke Nukem: Manhattan Project** остается все той же простой платформенной стрелялкой, подвергшейся пластическим операциям. END



Cultures 2: The Gates of Asgard

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ИЗ ИСТОРИИ ВИКИНГОВ

PC **Жанр:** RTS **Российский издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** Funatics Development
Количество игроков: до 6 **Онлайн:** http://www.cultures2.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11695

Как может показаться со стороны, Cultures 2 — проект не без претензий на оригинальность. Однако после длительного знакомства с игрой (а в некоторых случаях хватает даже мимолетного свидания) вы поставите эту смелую гипотезу под сомнение. Неосязаемый дух серии Settlers будет преследовать вас, как древнее проклятие, даже если вы никогда раньше не имели дело с этими достаточно популярными менеджмент-стратегиями.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Разгадка мистической тайны тривиальна: господа разработчики из немецкой студии Funatics изучали ремесло игроваяния в составе компании Blue Byte, в послужном списке которой как раз и числятся «Поселенцы». Впрочем, студенты, видимо, были усидчивыми и прилежными, и если серию Cultures считать за экзамен, то сдали они его на заветное «отлично».

Как видно из названия, виновница сегодняшнего обзора является уж точно не первой попыткой самовыражения талантливой команды на ниве компьютерных развлечений. Викинги, исколесившие виртуальные поля в Cultures: Discovery of Vinland, поднабрались силы и ума (правда, скорее силы) и собрались расширить свой кругозор путем посещения стран Европы и Среднего Востока.



Главный экскурсовод Бьярни (Bjarni), который хорошо знаком по первой части игры, устал от размеренной и скучной жизни простого обывателя и решил пройтись со своим собранным на скорую руку отрядом по чужеземным территориям. А всему виной — вещий сон: наш богатырь видел себя в команде с тремя неизвестными смельчаками, которые пытались предотвратить неизбежный конец света. Если подумать, от шести кружек медовухи на ночь и не такое приснится. Но как заведено, герои должны преодолеть огонь, воду и трубы из цветных металлов, чтобы затем столкнуться лицом к лицу... Впрочем, это вам предстоит узнать уже самим. Скажу только, что Бьярни начинает похождения в гордом одиночестве, а остальные потенциальные герои присоединятся к нему позже по ходу приключений.

Первое, что поражает в игре, — обилие различных подменю, о прямые углы которых запросто может споткнуться нерасторопный геймер. На помощь приходит встроенная система Help, объему и удобству которой позавидует сама Большая Советская Энциклопедия. По крайней мере, отпа-

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Панорама города с высоты птичьего полета.

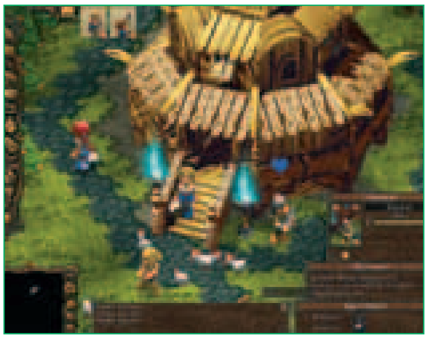
+ Отполированная до блеска формула геймплея и радующее глаз графическое исполнение способны отбирать у вас по несколько свободных часов в сутки. И так до самого победного конца. Терзает один вопрос: готовы ли вы к таким жертвам?

– Отсутствие оригинальности и повышенная сложность — вот, в принципе, и все существенные недостатки, которые приходят в голову.

8,0

РЕЗЮМЕ:

Шаг вперед для подобного рода стратегий. И пусть только за счет косметических улучшений. Пропускать игру ни в коем случае не рекомендуется как повидавшим виртуальную жизнь геймерам, так и только начинающим игрокам.



Максимальный zoom позволяет разглядеть даже курочек, щиплющих травку.

дает суровая необходимость в печатном руководстве, так как электронный справочник сделан на совесть (или даже на две). Практический же курс ловко замаскирован и проходится в течение первой миссии. В итоге получается, что играющие знакомятся с азами, сами того не осознавая.

Выпутаться из липкой паутины на первый взгляд сложного и слегка непривычного интерфейса можно при особом желании за несколько минут — все настолько интуитивно понятно.

Выпутаться из липкой паутины на первый взгляд сложного и слегка непривычного интерфейса можно при особом желании за несколько минут — все настолько интуитивно понятно. И именно тогда, освободившись от тяжких оков дилетантизма, начинаешь получать истинное удовольствие от игры. Что особенно радует, так это наличие разнообразных и остроумных квестов, которые не дают заскучать даже после нескольких часов слегка однообразного игрового процесса.

Как бы вам не хотелось, большую часть времени вы будете проводить в возне с экономической составляющей. Основной ориентир — развитие поселений и колоний, а вовсе не боевые действия. Хотя развязывать войну, безусловно, никто не запрещал. Как выяснилось на практике, предпочтительнее все же налаживать дружественные связи с соседними племенами и расширять торговлю. Этому, кстати, способствует наличие отдельного пункта меню «Дипломатия». Хотя в любом случае выбор остается за вами. Как говорится, play smart.



Разнообразие ландшафтов порой просто поражает.

Система управления явно отражает позицию создателей в плане причисления **Cultures 2** к жанру god-симуляторов. Ваши подопечные обитают, рассчитывая только на самих себя, но всегда рады получить напутствие или наставление от кого-нибудь свыше (читай: по ту сторону экрана монитора).

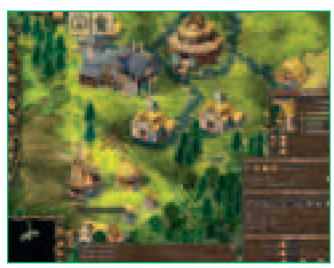
Прежде всего вам необходимо кормить свой народ. Для этого предназначены такие браконьерские промыслы, как охота и рыбалка, а также ряд сельскохозяйственных занятий. Собираем пшеницу — печем хлеб, разводим пчел (на мед) — гоним медовуху. Причем ваши жители должны быть, по меньшей мере, семи пядей во лбу и иметь за пазухой по несколько дипломов, в противном случае они не смогут ничем заниматься. Как пример, разливать по кружкам тот же медовый напиток может только пивовар. А до этой должности без опыта работы пекарем вас никто не допустит. Причем до того, как месить тесто, вам полагается поработать до седьмого пота на мельнице. Так что все строго. Карьера, батенька, да?

Как результат, с каждым юнитом приходится возиться, как с младенцем. Можно даже следить за понравившимся жителем в отдельном окне, но вскоре вы поймете, что загромождать себе экран подобной ерундой не стоит. Все дело в графическом исполнении, которое заслуживает отдельного внимания.

WoW! Рот остается приоткрытым, а глаза хаотично мечутся по экрану. Неописуемой красоты ландшафты, выписанные до единого листочка деревья, заснеженные вершины гор, виднеющиеся на дне океана рыбешки, ядовито-изумрудные леса и (как же мне их не хватало!) красные мухоморы. Причем все объекты на карте стильно и со вкусом анимированы. По зеленым травинкам ползают жучки, а дикие пчелы собирают на цветках пыльцу. Правда, ни тех, ни других не видно, но я точно знаю, что они там есть. Звуковое сопровождение придает происходящему на экране дополнительный объем. Музыка же ничем не примечательна, и ее ненавязчивость ни капли не отвлекает от игрового процесса.

Знакомьтесь с нашими героями! Слева направо: Bjarni, Sigurd, Cyra и Hatchie.



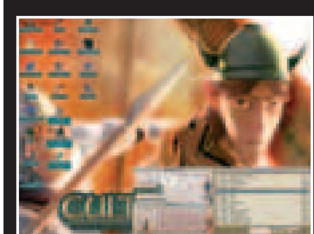


Обычно во время игры я отмечаю посещающие меня мысли в своем блокноте, дабы потом написать по собранным впечатлениям обзор. В случае с **Cultures 2** я напрочь запамятовал о том, что мне нужно подготовить статью, а это, поверьте, уже чего-то да значит.

Разливать по кружкам медовый напиток может только пивовар. А до этой должности без опыта работы пекарем вас никто не допустит. Причем до того, как месить тесто, вам полагается поработать до седьмого пота на мельнице.

GOODIES

На официальном сайте игры в меню Downloads можно найти раздел Goodies, который таит в себе кучу полезных в хозяйстве вещей. Во-первых, демо-версия Cultures 2 для тех, кто еще не успел познакомиться с игрой. Во-вторых, различные



бонусы для рабочего стола: wallpaper'ы, скины для Winamp, музыкальные темы из игры и так далее. Как видите, даже мой Desktop заметно преобразился.

Stealth Combat

БЕЗ ОСОБЫХ ПРИМЕТ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** action **Российский издатель:** Медиа-Сервис-2000/Новый Диск **Зарубежный издатель:** Dreamcatcher
Разработчик: Deck 13 **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** http://www.dreamcatchergames.com/stealthcombat/
Требования к компьютеру: PII 350, 32 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11624

Когда на нас сплошным потоком сыплются action'ы один другого интереснее, в голову начинает закрадываться шальная мысль, будто все нормально, так и должно быть. Поэтому всегда приятно, когда из-за угла выскакивает кто-нибудь вроде Deck 13 и сует нам под нос что-нибудь типа Stealth Combat: мол, вернитесь с небес на грешную землю. Что ж, скоростной лифт прибыл, спускаемся.



Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Начну, пожалуй, с хорошего. Все-таки этому проекту оно не чуждо. **Stealth Combat** — довольно необычный action. А задуман был и вовсе как хороший. В игре нам предстоит управлять разнообразной военной техникой (и только ей, никакой беготни с автоматом наперевес). Боевых машин представлено действительно много: одних только автомобилей насчитывается около десятка — от крохотных «багги» до внушительных размеров армейских джипов a la Halo. Кроме того, нас ждут и танки, и БМП, и вертолеты, и много чего еще.



Если помните, совсем недавно мы публиковали preview проекта Stealth Combat. В графе «разработчик» тогда значилась компания Triggerlabs. Так вот, Deck 13 — это не новая команда, подхватившая проект, а все та же Triggerlabs, которая успела переименоваться. Зачем? А кто их знает. По-моему, ни звучать, ни запоминаться название лучше не стало.



Сражение проиграно, только если вся наша техника разлетелась на болты и гайки.

Что касается самих миссий, то они оставляют весьма неоднозначное впечатление. Поначалу кажется, что все вроде бы сдела-

Сев за штурвал чего-нибудь с гусеницами и пушкой покрупнее, с криками «ура» идем в лобовую атаку и вдребезги разносим всю базу. Звучит неплохо, да?

В большинстве миссий приходится действовать не в одиночку, а с одним или несколькими напарниками. Здесь все очень просто: появляются они именно тогда, когда нужно, а нам надо только приказать им двигаться следом и при необходимости — атаковать противника. Впрочем, они и сами не лыком шиты, и в кого стрелять, догадаются. В машину любого из наших союзников мы можем пересесть, взяв управление на себя. Хотя на поле боя наш alter ego присутствует исключительно виртуально: если уничтожена его машина, мы не погибаем, а «перелетаем» в другую.



Текстуры невыносимо однообразные.

+ Множество видов доступной для управления техники: от танков до вертолетов. Удобная система управления подчиненными. Некоторые миссии действительно интересно спланированы.

– Убогая графика, отвратительный дизайн уровней, крайне неудобное управление. Элементы stealth action находятся в самом зачаточном состоянии. Традиционные битвы скучны до безобразия: нужно просто стоять и стрелять.

6,5

РЕЗЮМЕ:

По замыслу разработчиков — довольно интересный и местами оригинальный action. Кое-какие из замыслов им удалось воплотить в жизнь. Однако по большей части — самый заурядный и не особенно яркий проект.

Интерфейс в Stealth Combat — отдельная песня. Удобно только отдавать приказы подчиненным. Все остальное делать либо неудобно, либо вообще нереально.

но как надо: диверсионные операции, масштабные (по меркам жанра) сражения, меняющиеся прямо по ходу миссии задания и т.д. Приведу пример типичного игрового эпизода. Нам надо проникнуть на базу противника, лавируя среди лучей прожекторов, вежливо пропуская патрулирующие танки, взорвать некое сооружение. Затем все так же скрытно просочиться на своем джипике в самое логово врага и скачать информацию, позволяющую отключить систему охраны. В этот момент прибывает подкрепление, но нашего командира неведомым образом убивают. Ответственность за завершение операции ложится на главгероя, и под наше начало поступает союзническая техника. Сев за штурвал чего-нибудь с гусеницами и пушкой покрупнее, с криками «ура» идем в лобовую атаку и вдребезги разносим всю базу. Звучит неплохо, да? Однако еще через пару миссий оказывается, что в течение всех игровых уровней нам предстоит выполнять одни и те же



Кадр из игры о Второй Мировой.

действия в разных комбинациях. Да и действий этих, положа руку на сердце, всего два: либо проникнуть куда-то незаметно, либо разнести что-то в открытую. Либо и то, и другое сразу.

Реализованы два этих тактических суперприема весьма посредственно. Что такое stealth action в представлении Deck 13? Это когда по карте ползает несколько точек, для каждой из которых обозначен угол ее обзора, а нам надо перемещаться по местности так, чтобы не попадать в поле их зрения. Причем вполне реальна ситуация, когда мы едем навстречу вражескому танку, просто чуть правее или левее него... и он нас не замечает! Если же заметит, то кинется зверски убивать, но тут же потеряет к нам всякий интерес, когда мы скроемся за ближайшим сараем. Впрочем, примерно так же ведут себя и наши напарники по отношению к врагам (что неудивительно).

Обычный action (который не stealth) тоже не на высоте. Все сражение сводится к тому, что к цели надо подъехать и в упор в нее стрелять (в случае воздушных сражений дело несколько разнообразят самонаводящиеся ракеты, но их слиш-

На таком багги с этими гигантами лучше не спорить.





ком мало, чтобы стало по-настоящему весело). Предвижу вопрос: а почему бы, собственно, не пострелять в движении вместо перестрелки в упор? А потому, что этого не позволяет сделать управление. Вообще, интерфейс в **Stealth Combat** — отдельная песня. Удобно только отдавать приказы подчиненным. Все остальное делать либо неудобно, либо вообще нереально. Так, несмотря на настоятельные рекомендации разработчиков, практически невозможно играть с видом от третьего лица. Оказавшись между двумя ящиками, мы никогда не выберемся из ловушки, пока не переключимся на вид от первого. По непонятным причинам при движении нельзя двигать прицел вправо-влево. Именно поэтому, кстати, все битвы проходят исключительно в статике.

Графика в игре навевает тоску. И не только из-за несовершенных технологий. Хотя состоящие из пары сотен полигонов танки, безжизненные холмы и прямоугольные коробки-здания, конечно, не могут осчастливить. Но окончательно убивают цвета. Они разнятся от светло зеленого до темно-серого (с явным преобладанием последнего). Понятие «дизайн» отсутствует в принципе. Все домики и холмики расставлены беспорядочно, а потому каждый следующий уровень как две капли воды похож на предыдущий.



Эта серость начинает злить уже во второй миссии.

В целом игра получилась слишком уж пресная: ни тебе ураганного action'а, ни 200 ударов сердца в минуту от волнения при диверсионных операциях в тылу. И хотя сюжет прописан довольно неплохо, тщательно продумана структура и порядок миссий, это не может избавить **Stealth Combat** от главного недостатка — играть скучновато. END



Если бы не вышка, перед нами была бы сплошная серая гладь.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Tactical Ops: Assault on Terror

НЕРЕАЛЬНЫЙ COUNTER-STRIKE

PC **Жанр:** FPS **Издатель:** Infogrames/Microprose **Разработчик:** Kamehan Studios
Количество игроков: до 32 **Онлайн:** http://www.tactical-ops.to/
Требования к компьютеру: PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (16 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11549

...Перекрестие оптического прицела добротной снайперской винтовки австрийского производства с молниеносной быстротой захватило новую цель. Наивный боец, быстро бегущий через двор с каким-то автоматиком наперевес, наверное, и не подозревал, что его держит на прицеле великий снайпер, ас своего дела. Сидя на крыше здания, профессионал уже собирался нажать на курок и отослать к праотцам еще одного непутевого врага, как вдруг странный звук послышался у него за спиной. Тут же несколько пуль пронзили его тело, и более он ничего не слышал... Ничего, кроме гнусного смеха своего врага. В негодовании он сорвал наушники и вышел на улицу покурить — этот раунд уже был проигран. На улице светило ласковое солнце, шла весна 2002 года, а во всех компьютерных клубах царствовал Counter-Strike...

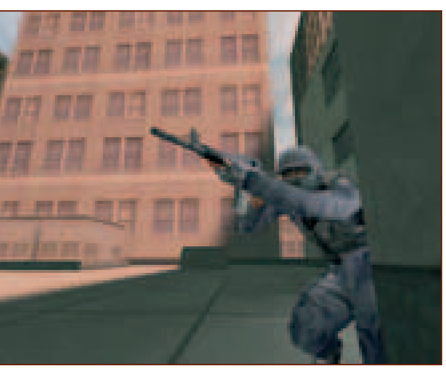
Илья Сергей
kogotok@gameland.ru

Ажиотаж вокруг Counter-Strike достиг своего апогея. За последние два месяца количество его клонов превысило все допустимые пределы. Не иначе, сказывается приближение даты выхода пресловутого Condition Zero. Неудобоваримая Global Operations благополучно забыта, а на ринг выходит предмет нежной и трепетной любви фанатов Unreal Tournament — **Tactical Ops: Assault on Terror**. В своем роде эта игра стала для них панацеей, совместив в себе как движок UT, так и динамику Counter-Strike. К слову замечу, что аналогичная ситуация сложилась у любителей Quake III Arena с Navy SEALs. Но разговор сейчас не об этом.

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР

Что собой представляет **Tactical Ops**, вся прогрессивная геймерская общественность знала уже довольно давно. История этой модификации, приобретшей недавно статус полноценной игры, тянется аж с лета 2000 года. За это время у нее появилась армия поклонников, а команда разработчиков разрослась до 60 (!) человек. Согласитесь, для обыкновенной модификации это своего рода рекорд. Впрочем, зимой этого года в Microprose, по всей видимости, решили, что модификация не такая уж





■ Смешались в кучу ружья, люди...

+ Новый конкурент непревзойденного Counter-Strike, вне всякого сомнения, оказался удачным. Kamehan Studios сохранили динамику игрового процесса на должном уровне. Нововведение с «вещественными доказательствами» — смешная, но по-своему оригинальная находка.

– Ярко выраженных минусов у игры нет. И все-таки ее «узкая специализация» делает Tactical Ops интересной весьма ограниченному кругу геймеров. Впрочем, на большее игра и не претендует.

8,0

РЕЗЮМЕ:

Очень достойная модификация, запущенная на коммерческие рельсы. Вне всякого сомнения, она найдет свою публику в клубах. Но общепризнанным хитом Tactical Ops вряд ли станет, пусть даже у нее и есть практически все для того, чтобы считаться успешной игрой.



Разработчики балуют нас разнообразием. В этой миссии мы десантируемся с вертолета на подводную лодку.

и обыкновенная и предложили Kamehan Studios издать ее в качестве самостоятельной игры. Дескать, неужто мы хуже, чем Sierra?

Хороша ли **Tactical Ops** как самостоятельный продукт? Трудно сказать. Одно дело — хорошая модификация для хорошей игры, которая, как правило, создаются энтузиастами и от которой не требуют многого. И совсем другое — солидное издание в коробке за $29.99. Не забывайте и о коммерческом факторе. Многие не согласятся платить такие деньги за то, что они запросто могли бы скачать из Интернета за пару ночей, заметьте, абсолютно бесплатно. Игра должна быть оригинальна, модификация — нет. Игра не должна глючить, модификации прощают и это. Эти и многие другие поправки превращают замечательное дополнение к UT в игру, тянущую от силы на «четверочку».

И хотя **Tactical Ops** не место на одной полке рядом с Return to Castle Wolfenstein или Medal of Honor, это далеко не самый плохой представитель жанра FPS, особенно если сравнивать его с Global Operations. Не ожидая от него многого, я провел за ним несколько приятных часов.

Чтобы рассказать непосредственно об игровом процессе, не требуется особенно много места. Два противоборствующих лагеря — спецназовцы и террористы — все так же сходятся в непримиримой борьбе за жизни несчастных заложников. Не забыты и другие полюбившиеся публике режимы игры — всем знакомый подрыв объекта и спасение Очень Важного Человека. В общем, все вполне стандартно, хотя разработчиками приготовлен один маленький сюрприз (*см. врезку*).

Арсенал радует как своим богатством, так и сбалансированностью. Соотношение цена/качество выдержано почти идеально. Не буду портить вам удовольствие от самоличного знакомства с набором вооружения.



Самым оригинальным нововведением в игре можно с некоторой натяжкой считать так называемые «вещественные доказательства» — мешки с наркотиками или циклопических размеров пачки денег, выпадающие из поверженных врагов. Моментально использовать по назначению ни то, ни другое не удастся, но если вы уж ухитритесь дожить до конца раунда, вас ожидает щедрое вознаграждение. А без денег в нашем деле никуда!

Порадовал дизайн карт. Сразу чувствуются проложенные невидимыми руками дизайнеров маршруты, по которым должны бежать игроки. Были встречены и «мясные» карты в стиле бессмертного de_dust, и тактически более изощренные экземпляры.

Будет ли жить **Tactical Ops**, принявший титул коммерческого проекта? Разумеется, будет. Во-первых, как замена Counter-Strike игра сама по себе уже хороша. А, во-вторых, не следует забывать об огромной армии фанатов, которые не дадут своему любимцу кануть в пучину забвения. А пока есть фанаты, жива и игра. END

Один из самых загадочных видов вооружения в Tactical Ops носит имя OICW. Из сведений, почерпнутых на одном из TO-сайтов, следует, что в 2006 году данный экземпляр станет основным вооружением войск НАТО, сменив на этом посту старушку M16. Выглядит он не ахти как, но на самом деле также представленная в игре M4A1 со всеми «прибамбасами» куда тяжелее. В игре вы можете найти OICW всего в нескольких сценариях типа TO-Resurrection, где террористам надо его похитить. Это и есть тот самый оригинальный режим игры. Не упустите свой шанс завладеть такой пушкой уже в 2002 году!



Что собой представляет Tactical Ops, вся прогрессивная геймерская общественность знала уже довольно давно. История этой модификации, приобретшей недавно статус полноценной игры, тянется аж с лета 2000 года.



С M16 по Сибири...

The Sum of All Fears

УСПЕТЬ ДО ПРЕМЬЕРЫ

PC

Жанр: tactical 3D FPS **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** Red Storm Entertainment
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://sumofallfears.ubi.com/
Требования к компьютеру: PII 800, 128 MB RAM, 520 MB HDD, 3D-ускоритель

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat= COF11699

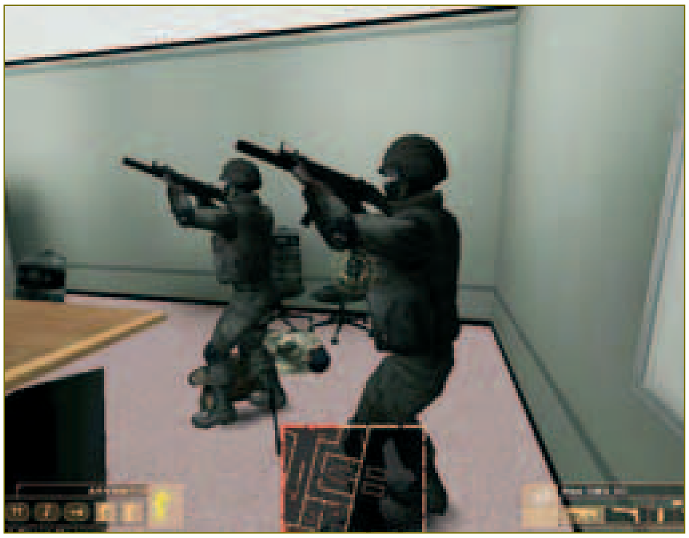
Фабрика по производству франчайзинга творчества писателя Тома Клэнси работает на все сто. Пыхтят черным трубы, работают машины мерчандайзинга. Вот и новый удалец подоспел: из цехов Paramount Pictures выползает на свет Божий новый экшн-блокбастер The Sum of All Fears (фильм Фила Андена Робинсона, в ролях Бен Аффлек и Морган Фриман). А с ним, как заведено на холмах Голливуда, и интерактивный братишка объявился. Ну заходи, разувайся, коли пришел.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Ситуация на игровом фронте складывается удивительная. Вот скажите, скольким играм, сделанным «по мотивам» фильмов, вы посвятили свое время? Две игры, пять минут и uninstall? И я тоже. Потому как в большинстве своем такие проекты — плохо скроенные, наспех испеченные поделки для раздачи во время премьеры фильма. Но сейчас дело меняется.

Наиболее сообразительные кинопродюсеры нынче отдают делать «игры по фильмам» профессионалам. В рамках ограниченного времени и заинтересованности обремененные подобным счастьем именитые разработчики вместо того, чтобы слабать «абы что» (престиж не позволяет) просто-напросто делают *клоны* своих собственных игр.

The Sum Of All Fears — первая ласточка. Игра по Клэнси разрабатывалась, разумеется, Red Storm Entertainment на основе их же Ghost Recon — на том же графическом и AI движках. С несколько измененными моделями, текстурами, новыми картами и сценарием. Как можно оценивать такие игры? С одной стороны — качественный продукт, не придерешься. С другой стороны — истинный клон… «Найди 10 отличий». Attack of the Clones.



Мои напарники взяли кого-то на прицел. Надеюсь, не заложника.



Офисный труженик

В первой же миссии играем в декорациях, явно взятых из Rainbow Six. Мы должны очистить захваченную телестудию от Горцев (Mountain

Презентация игры состоялась аккурат в день премьеры фильма — об этом позаботился издатель Ubi Soft. В форуме одного из фанатских сайтов игры один из разработчиков признался, что их очень сильно торопили и игра вышла несколько недоделанной. Возможно, некоторые минусы игры будут исправлены патчами.

Один из них ведет хаотичную пальбу из пулемета, умудряясь попадать и в заложников, и в своих же компьютерных друзей, и в команду игрока. При этом игнорируя террориста, спокойно стоящего в углу помещения. Пристрелить бешенную собаку!

+ Все, что игра взяла напрямую из Ghost Recon, осталось без изменений. Специфичная, но интересная графика, захватывающий звук, точный баланс. Качество. А что вы хотите? Блокбастер…

– Несколько поверхностные миссии с множеством непродуманных моментов. Совершенно недоделанный AI. Как у врагов, так и у напарников. Обескураживающее отсутствие каких-либо нововведений.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Ортодоксальный клон игры от Red Storm, созданный самой Red Storm. «Игра к фильму», выполненная на высоком техническом уровне. Вторична во всех отношениях.

СЕРЕБРО — ВЫБОР РЕДАКЦИИ — СТРАНА ИГР

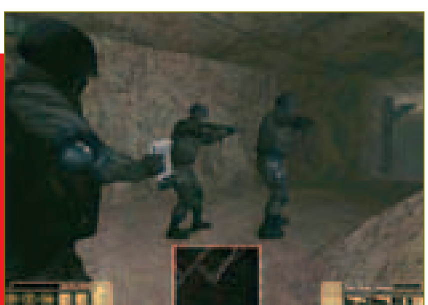
Между сценарием фильма и оригинальным романом Тома Клэнси существуют серьезные расхождения. Например, главный герой Джек Райан в книге является директором ЦРУ, а в фильме его понизили до простого аналитика. В оригинале Джек боролся с арабскими террористами, теперь же его враги — неофашисты...

Men) — негодяи осмелились выкрикивать свои наглые требования в эфир. Вокруг — офисные помещения, на мониторах компьютеров светится известная ОС, в режиссерских расслабленно покуривают террористы в натянутых на головы чулках. Вообще, многие миссии **SoAF** придется провести в закрытых помещениях, и это диагноз. Например, в нашей команде может быть ровно два человека. Никаких шести бойцов, как в Ghost Recon, не предусмотрено. Не поместятся.

Ощущения от игры странные. Вроде все серьезно, но... На миникарте внизу белой ниточкой отмечено, куда следует идти – было такое и в Rainbow Six, только там нам указывали путь, который мы сами кропотливо рисовали на карте перед миссией, а тут... Заодно на карте демонстрируется расположение врагов, чтобы не дай Бог, не застали врасплох. Однозначно, от Ghost Recon **SoAF** взяла самое попсовое.

Но это еще не все. По умолчанию установлен режим автоматического нацеливания. То есть, сворачивая в комнату, следует просто прижать кнопку мыши — все враги будут раскиданы по углам. Совесть разработчиков все же заставила добавить отключение всей этой дребедени в опциях.

Враги невероятно медлительны. Выскочив из-за стены, можно не напрягаться и не дергать мышью в стороны, стараясь обнаружить всех спрятавшихся. Болваны-террористы, видимо, выписаны из тира. Идеальные мишени покорно ждут расстрела. Ума у них хватает только на то, чтобы в самых неестественных позах разваливаться в убитом состоянии на полу. Создается впечатление, что над трупами специально кто-то поиздевался — перегнул конечности в разные стороны, чтобы смешнее выглядело.



Кто пойдет первым?

Группа поддержки

Кроме игрока и его двоих сподвижников, в каждой миссии участвуют Support Teams — команды, управляемые компьютером. Эти ребята ведут себя как стадо баранов, которые (доходит и до такого) не могут разобраться с тем, как проползти в дверной проем. Но это не удивляет.

Удивляют другие вещи. Например, последнее задание в самой первой миссии — спасти нескольких несчастных, которых держат терроры в телестудии. Постоянно одна и та же картина: внизу стоят двое заложников и бегает трое тех самых суппортов. Один из них ведет хаотичную пальбу из пулемета, умудряясь попадать и в заложников, и в своих же компьютерных друзей, и в команду игрока. При этом игнорируя террориста, спокойно стоящего в углу помещения. Пристрелить бешенную собаку! Иначе задание не выполнить. Тренинг внештатной ситуации? На итоге миссии убийство не отражается, остается только замочить никому не нужного террориста и завершить уровень.



Изредка нашу команду все же будут выпускать на свежий воздух. Чтобы потом снова загнать в душные коридоры.

В игре есть и другие казусы, прекрасно дающие понять, как мало времени Red Storm уделила разработке. Вся single-кампания длится каких-то 11 миссий! С другой стороны, качество технического исполнения находится на одном уровне с Ghost Recon. Многопользовательская часть с целой тонной режимов также перекочевала целиком оттуда. Red Storm цитирует саму себя. END

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Варлорды: Боевой клич 2 (Warlords Battlecry II)

НОВАЯ СТАРАЯ ИГРА

PC **Жанр:** RTS **Российский издатель:** Медиа-Сервис-2000/Новый Диск
Зарубежный издатель: Ubi Soft **Разработчик:** SSG
Количество игроков: до 6 **Онлайн:** http://www.warlordsbattlecry2.com/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10141

В фэнтезийных мирах хорошей жизни быть не может по определению. Такое чувство, что живут там сплошь упертые расисты, считающие всех отличных от себя врагами и объединяющиеся только по серьезным поводам вроде войны добра со злом. Какую игру ни возьми — если нет никакой глобальной угрозы, все начинают воевать со всеми. Даже скучно становится, честное слово.

Александр Лашин
lashin@gameland.ru

ПОСЛЕ СБОРКИ ОБРАБОТАТЬ НАПИЛЬНИКОМ

Помните этот поросший бородой анекдот? Нет, в самом деле, мне кажется, что на сегодняшний день это и есть лучший способ создания игр. Яркий пример — первая часть Warlords Battlecry. Берем WarCraft, добавляем к нему горячо любимый народом Heroes Of Might & Magic, совсем чуть-чуть своего, лишнее удаляем напильником — и вот он, хит на все времена. Под напильник, очевидно, в первую очередь попадет сюжет (да и зачем он при такой ораве рас — их целых девять), во вторую – разные, не слишком существенные мелочи. Первые Warlords Battlecry, правда, хитом не стали — народ, похоже, не смирился с тем, что Warlords, оказывается, могут быть реалтаймовыми. Вторая часть хитом тоже не станет — не тот уровень исполнения.

VER. 1.5

Вообще, **Warlords Battlecry II** — это та же первая часть, расширенная и дополненная. Рас уже двенадцать (добавились Феи, Темные Дварфы и Демоны), а смысл все тот же — завоевать доступные для завоевания территории, согнав с них конкурентов. Сюжет — а зачем он нужен? Разве вам мало простого и понятного kill 'em all?

Впрочем, справедливости ради стоит добавить, что к простому kill 'em all игра все-таки не сводится. Сводится она к нему же, но сложному. То есть в заданиях миссий может быть сказано, что уничтожить надо только вражеского героя. Но обычно почему-то уничтожается все равно все, в том числе и попавшаяся под горячую руку цель миссии. Каждая миссия — битва за небольшой кусочек территории, с которого в случае победы вы будете иметь небольшой, но стабильный доход. Как только у вас их будет 40 штук, расы, которые вы еще не истребили, сдадутся на вашу милость, после чего их можно либо методично добивать, либо смилостивиться. Но это частности. Главное же то, что на каждом участке территории обитает некоторое количество врагов, которые чем дальше в лес, тем гуще и сильнее. В столицах как правило обитают Титаны — самые мощные юниты каждой расы, выносящие практически любого соперника с одного удара.





В первой части чтобы захватить шахту, требовалось просто зайти на нее, сейчас – потратить некоторое количество времени на convert.

Warlords Battlecry II — это та же первая часть игры, только расширенная и дополненная. Рас уже двенадцать, а смысл все тот же — завоевать доступные для завоевания территории, согнав с них конкурентов.

+ Вполне удачная ролевая система. Неплохо проработаны скиллы и развитие героя. Удобное управление. Полная нелинейность кампании, относительно сильный AI.

– Графика и анимация, немногим превосходящие WarCraft II. Не до конца продуманная система смены дня и ночи. Достаточно бестолково сделана магия, пользоваться которой не слишком удобно.

6,5

РЕЗЮМЕ:

Как раз тот случай, когда игра достаточно традиционна, чтобы не затрачивать много времени на ее освоение, но в то же время не настолько вторична, чтобы в нее было совсем неинтересно играть.



Без здания под названием Market, в котором одни ресурсы обмениваются на другие, победа практически недостижима.

ВСЕ НЕ ТАК УЖ ПЛОХО

Это все была, так сказать, теория. Практика же такова, что, создав себя любимого, вы отправляетесь на поля сражений, каковых предстоит много (*см. предыдущий абзац*) и все они, увы, довольно однообразны. Смысл в том, что, в отличие от того же WarCraft, все здания и юниты доступны практически с самого начала, так что все, к чему имеет смысл стремиться по ходу игры — прокачка героев (помимо alter ego игрока, есть просто герои, которых можно нанимать между миссиями), в первую очередь — главного. Порой такое однообразие немного надоедает.

Также наскучивает некоторая банальность всего и вся. Четыре вида ресурсов, каждый из которых добывается в шахте определенного вида. Что радует — от шахты к Town Hall пейзане с мешками таскаться не будут. Вместо этого их можно посадить в шахту, дабы повысить ее производительность, правда, обратно вытащить уже не получится. В отличие от первого Battlecry, шахты теперь надо «конвертировать» — герой или маг полминуты делает возле нее загадочные пассы руками, после чего она переходит к игроку.



В остальном — старый добрый WarCraft. На первых порах отсиживаемся в обороне, апгрейдим юниты, собираем, так сказать, железный кулак, которым потом пронесемся по карте, вынося всех и вся на своем пути. Сомнительное новшество — в игре имеется смена дня и ночи, которая, однако, повышению играбельности никак не способствует. Представьте себе ситуацию — вы заняли круговую оборону, со всех сторон прут вражеские морды, а тут — бац! — тьма спустилась на землю. Сие



Драконью башню можно уничтожить, а можно захватить. Во втором случае вы получите в свое распоряжение довольно мощных бойцов.

означает, что вам не будет видно практически ничего, а вражеские морды как перли, так и прут. Одно спасение — приказы можно отдавать в режиме паузы. Конечно, есть особый спелл, превращающий ночь в день, но почему-то ночь наступает гораздо раньше, чем успеваешь этот спелл получить. Странно, короче. Пункт второй — не нужно выстраивать батареи ферм. Теперь максимальное количество юнитов ограничивается количеством всех ваших зданий, независимо от их функций.

Зато есть развитие героя, с прокачкой атрибутов и скиллов, выбором класса и последующей специализацией по одной из профессий, каждая из которых дает бонусы к скиллам.

ГОСТЬ ИЗ ПРОШЛОГО

Особая тема — внешнее исполнение. Играть в принципе можно, но, если откровенно, то выпускать такие игры в 2002 году — не лучший ход. WarCraft вернулся, как будто никуда и не уходил. Полная двухмерность, не особо хорошая прорисовка как местности, так и юнитов (а вдобавок еще и мелкие они очень). Анимация — вообще отдельный разговор. Герои и многие монстры ходят так, как будто страдают запущенной формой геморроя. Анимация же летающих юнитов — просто верх комичности.

Звук не раздражает, эффекты подобраны грамотно. Музыка, при всей своей пафосности — тоже на высоте.

ИТОГО

Просто игрушка. Не слишком оригинальная, мало чем отличающаяся от первой части. По большому счету, только фэнам первой части и предназначенная. По причине малочисленности таковых, резюме будет следующим: если вам больше не на что потратить деньги, а хочется игрушку, за которой можно будет провести пять-шесть вечеров — покупайте. Но после недели игры **Warlords Battlecry II**, скорее всего, наскучит. Так что я вас предупредил...

RalliSport Challenge

РАЛЛИ В ЧЕРНОМ ЯЩИКЕ

НА ДИСКЕ VIDEO К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: racing **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Digital Illusions
Количество игроков: до 4 **Онлайн:** http://www.rallisportchallenge.com/

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10246

Если помните, когда PS2 только начала свое существование, на нее в огромных количествах выходили гонки всех пород и мастей. Дело в том, что программистам было сложно работать с приставкой, а для создания больших, серьезных игр требовалось немало времени и сил — поэтому относительно быстро склепанные гонки (порой вполне достойные) спасали положение. У Xbox таких проблем нет. Может, именно поэтому ни количеством, ни качеством гоночные игры под майкрософтовскую консоль нас пока не поражали. Самой приличной представительницей жанра здесь до сих пор была Project Gotham Racing, которая, впрочем, тоже особо не блистала. И вот наконец ситуация начинает меняться к лучшему. Встречайте, первый гоночный хит на Xbox — RalliSport Challenge.



Олег Коровин
korovin@gameland.ru

Начать следует с того, что RSC рассчитана не на хардкорных фанатов симуляторов. Чтобы сделать игру хитом, Digital Illusions избрали довольно простую тактику создания «народного» продукта. При том, что **RSC** по праву может называться симулятором, акцент в ней сделан не на количестве настроек автомобиля или досконально выверенной модели повреждений, а на создании геймплея, который сможет максимально долго оставаться интересным. Представьте, некоторых волнует и такое.



Первое, что бросается в глаза, когда садишься за **RSC** — это, как ни странно, трассы. Точнее, их дизайн. В подавляющем большинстве гонок мы едем по желобу, образованному «естественными» преградами — с одной стороны сплошная стена елок, а с другой насыпь метровой высоты на протяжении почти всей трассы (так, например, было почти со всеми симуляторами ралли на PS one). В **RSC** использован принципиально иной подход, уже полюбившийся обладателям World Racing Championship для PS2. Наиболее показательны в этом



Скромную надпись Xbox можно найти на каждой машине.

плане дороги, пролегающие по пустыне. Наблюдая в повторе машину, несущуюся со скоростью 240 км/ч по бесконечным песчаным просторам, невозможно удержаться от банальных мыслей: «Ну прямо как «Париж-Дакар» по телевизору!» Да, пусты-

В Hill Climb наша цель — забраться на вершину холма по невероятно сложному маршруту, где практически начисто отсутствуют ограждения. Одно неверное вхождение в поворот — и вы летите вниз с обрыва. Перепады высот достигают 100 метров на километр!

ЗОЛОТО СТРАНА ИГР — ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ня — это действительно безбрежный песчаный океан. Однако и более традиционные для раллийных игр европейские трассы сделаны подобным же образом. Если мы едем по равнине, то у обочины дороги будут только отдельно стоящие деревья, а не сплошная стена «леса». Так что возможности вылететь с трассы просто неисчерпаемы. Если же гонки проходят в горах, то эти самые горы будут лишь с одной стороны серпантина, а с другой — обрыв, причем далеко не всегда огороженный! Приятно, что пейзажи, расположенные в разных частях света выглядят действительно по-разному. Когда из северной Европы мы перемещаемся к Средиземному морю, то меняется весь ландшафт целиком. Я об этом упоминаю лишь потому, что обычно разработчики ограничиваются сменой цвета текстур да заменой хвойных лесов на широколиственные.

+ Великолепный дизайн трасс, по-настоящему оригинальные игровые режимы. Нарезать круги в RSC можно очень долго, и игра не надоест. Наконец, это едва ли не самая красивая гонка на сегодняшний день.

– Несмотря на то что трассы по-настоящему открытые, нельзя удаляться от дороги дальше, чем на несколько метров. Это несколько обескураживает, особенно когда мы пытаемся срезать путь.

8,0

РЕЗЮМЕ:

У RalliSport Challenge практически нет недостатков, способных сколько-нибудь серьезно испортить удовольствие от игры. Это гонка всерьез и надолго. Может не понравиться только самым хардкорным фанатам полного реализма.

В **RSC** наличествует четыре режима игры. Основной — тот, за которым мы проведем большую часть времени — это традиционный Career mode. Здесь все более-менее привычно. Нас ожидает несколько десятков чемпионатов, состоящих максимум из 12 гонок. За победу в каждом состязании мы набираем очки, накапливая которые получаем доступ к дальнейшим соревнованиям. Интересно, что разработчики отказались от традиционной раллийной системы подсчета очков. Сделано это лишь для того, чтобы игра стала интереснее (пускай и в ущерб дотошному реализму). Итак, очки мы получаем не только за призовые места (хотя за них, конечно, дают больше всего), но и за лучшее время, впечатляющую максимальную скорость, отсутствие повреждений машины. На балансе



Может, разбитых стекол в RSC было бы и меньше, если бы они не выглядели так красиво.



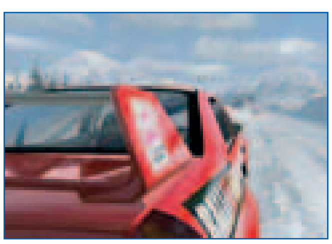
Игра контрастов: умопомрачительно красивая машина на фоне абсолютно невразумительных пейзажей. Но зато какие блики!

Наблюдая в повторе машину, несущуюся со скоростью 240 км/ч по бесконечным песчаным просторам, невозможно удержаться от банальных мыслей: «Ну прямо как «Париж-Дакар» по телевизору!»

это практически никак не сказывается. Выиграть чемпионат только за счет того, что вы тащитесь как черепаха, но зато на автомобиле не бывает и царапины, все равно не удастся. Эти очки — просто приятный бонус, дополнительный стимул улучшать не только свое время, но и технику вождения в целом.

Если вы думаете, что оставшиеся три режима игры — это Single Race, Time Attack и Multiplayer, то спешу вас обрадовать. Их я в подсчет как раз не включал (хотя, конечно, они наличествуют). Digital Illusions не стали искать легких путей и придумали действительно оригинальные игровые режимы. Ice Racing — кольцевые гонки по ледяному треку. Отличный способ проверить свои навыки экстремального вождения. Hill Climb — на мой взгляд, самый интересный и оригинальный режим. Представляет собой обычное ралли с двумя поправками. Во-первых, все машины стартуют одновременно. А во-вторых, наша цель — забраться на вершину холма по невероятно сложному маршруту, где практически начисто отсутствуют ограждения. Одно неверное вхождение в поворот — и вы летите вниз с обрыва. Перепады высот достигают 100 метров на километр! И, наконец, Rallycross. Это снова кольцевые гонки по грязевому треку. От Ice Racing этот режим отличается очень сильно. Здесь совсем другие скорости, гораздо сильнее азарт, а чего стоит зрелище, когда к финишу, расталкивая друг друга, рвутся покореженные, до самой крыши облепленные грязью автомобили, и пересекают финишную черту они с разницей в доли секунды... Великолепный отдых от вдумчивых раллийных заездов.

Обратите внимание на текстуру ледяного трека. Bump mapping во всей красе.

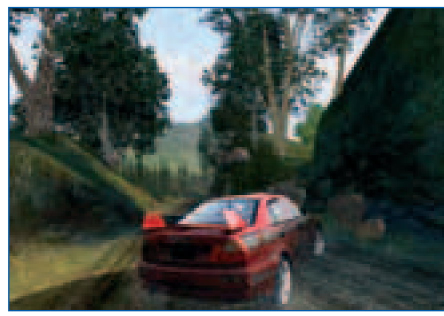


Не обошелся **RSC** и без недостатков. Во-первых, непонятно, почему нет зеркала заднего вида. Пустячок, но иногда мешает. Во-вторых, за огромные открытые пространства тоже приходится платить. Если мы удалимся от дороги больше чем на 10 метров (а иногда хватает и двух-трех), нас без вопросов возвращают обратно в лоно трассы. Причем иногда это происходит совсем не по делу, например, когда мы пытаемся срезать путь на s-образном повороте.



Оцените размах: просторы RSC воистину бескрайни!

Как и все хитовые проекты на Xbox, **RSC** очень красива. Местами просто до неприличия. Великолепны деревья, у которых прорисованы каждая веточка и листик. Есть настоящая трехмерная трава и маленькие кустики. Кроме того, вся растительность анимирована: деревья и трава раскачиваются на ветру, а кустики еще и пригибаются, если мы их задеваем. На дорогах встречается живность. В пустыне бегают зебры, в Европе — возле самой земли иногда пролетают потревоженные птицы. Просто бесподобны автомобили (кто-то сомневался?). Лучше всего они смотрятся на финише, с разбитыми фарами, стеклами, все в пыли и грязи. Очень показателен тот факт, что **RSC** — первая на моей памяти игра, где Replay не кажется в разы красивее кадров самого игрового процесса. Просто красивее они стать уже не могут. Хотя и здесь не обошлось без казусов. Так, в некоторых местах встречаются-таки позорно выглядящие стенки из вплотную выстроившихся елок. А в режиме Hill Climb с вершины холма нам открывается вид на огромную размазанную текстуру — так выглядит то, что внизу. И все же **RSC** выглядит восхитительно, особенно в сравнении с... хм... аналогами. Большинство западных сайтов начинают рассказ об игре именно с графики.



Все деревья в RSC «честно» трехмерные.

RSC стоит потраченных денег. В эту игру вы будете играть месяцами, с огромным удовольствием. И еще долгое время все выходящие на Xbox гонки будут так или иначе сравнивать именно с **RSC**. Без пяти минут хит!

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Доходный Дом

ГИГАНТ БОЛЬШОГО БИЗНЕСА

PC

Жанр: management **Российский издатель:** Акелла **Разработчик:** Enlight Software
Количество игроков: 1 **Онлайн:** PII 350, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
Требования к компьютеру: Rogue Entertainment

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11681

Внутриредакционное отношение к каждому вновь выходящему представителю серии Tycoon, Giant или Sim не меняется уже давно. Ничего хорошего мы от таких игр не ждем. Думаю, большинство из вас разделяют подобную точку зрения — десятки разгромных обзоров составляют достаточно убедительную статистику.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

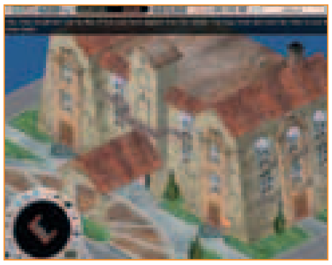
Мне лично было мало понятно желание «Акеллы» (которая не отличается склонностью выпускать второсортные продукты) взяться за локализацию **«Доходного Дома»** (в оригинале – Hotel Giant). И – ура! — мои сомнения насчет этого проекта оказались безосновательными. Представляю на ваш суд игру, способную пошатнуть нашу нелюбовь если уж не к Tycoon'ам, то хотя бы к Giant'ам.

Как и следует из названия, **«Доходный Дом»** дает нам возможность строить и развивать свой собственный отель и ощутить всю прелесть этого, согласитесь, не лишенного романтики бизнеса. Для начала покупаем землю. Я лично первым делом застолбил за собой участок в самом центре прекрасного Гонолулу и воздвиг там восьмиэтажный отелище. Все вместе это мне стоило $8,5 млн. При этом отель еще абсолютно пуст. Главное — это с умом его обустроить внутри. Если пропустите tutorial, от обилия возможностей, сваливающихся на вас с самого начала, просто голова пойдет кругом. Нужно организовать вестибюль и ресепшн. Надо построить бассейн и ресторан. А в ресторане придется не только расставлять столы и стулья, но и отводить помещения под кухни, нанимать персонал, думать об уровне цен и качестве продуктов. Поначалу вы, конечно, не будете возиться с библиотеками, игровыми комнатами, конференц-залами и фитнес-центрами,



Кажется, что это стандартный изометрический вид, но на самом деле камера свободно вращается.

> Hotel Giant предлагает игроку такое невообразимое количество возможностей, что я вам настоятельно рекомендую не пропускать tutorial campaign. Впрочем, как и вся игра, tutorial сделан настолько основательно, что на его прохождение может уйти несколько дней. Но полученные знания — бесценны, да и удовольствие получите немалое.



но рано или поздно придется заняться и их возведением. Ведь в первоклассном отеле (в перспективе — пятизвездочном) должно быть все.

Самое первое (и это вполне закономерно), что вы захотите сделать — спланировать несколько комнат, способных поразить постояльцев своим великолепием. Не знаю, как насчет постояльцев, но вы сами точно будете поражены открывающимися перед вами возможностями. Реально отелю нужны 5-10 типов разных номеров, но бесконечное разнообразие предметов позволяет создать много больше. Шутка ли, в **«Доходном Доме»** вы найдете более шестисот (!!!) предметов интерьера: от плазменных панелей и DVD-плееров до китайских ваз и антикварной мебели. Создав, скажем, двухместный люкс, вы затем можете одним кликом мышки ставить подобные комнаты по всему отелю. Любой предмет, добавленный в одну из них, будет автоматически добавлен и во все остальные. Очень удобно.

Однако на самом деле строительство — это то, с чего отельный бизнес только начинается. В действительности перед нами экономический симулятор, так что... Нет, подождите! Поклонники Sims, куда же вы? Все не так страшно. Чтобы отель приносил прибыль, достаточно построить удобные разнотипные комнаты и правильно спланировать интерьер. Но заниматься бесконечным украшательством но-

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР

Поначалу такие кадры приводят в полный восторг. Потом как-то привыкаешь.



+ Любителей строить красивые дома покорит бесконечное разнообразие предлагаемых на выбор предметов интерьера. Более глобально мыслящих менеджеров наверняка заинтересует прекрасная экономическая модель.

– Несмотря на огромное количество оригинальных находок, игра не вносит практически ничего нового в жанр. Как следствие – большинству тех, кто не является его поклонниками, может надоесть раньше времени.

7,5

РЕЗЮМЕ:

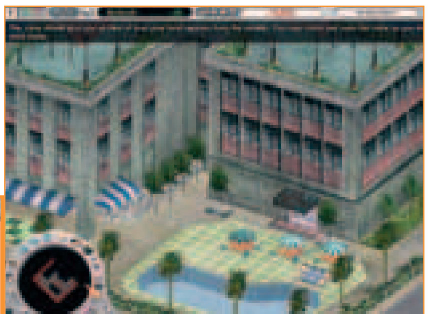
Вопреки всем ожиданиям, игра способна затянуть очень надолго. Причем как только надоест расставлять мебель, можно заняться макроменеджментом. Когда устанете от глобального управления, снова захочется вернуться к рутине.



Конференц-зал просто необходим, чтобы привлечь толстосумов в смокингах.

меров достаточно быстро надоедает, поэтому игра предлагает богатейшие возможности тем, кто желает почувствовать себя настоящим отельным магнатом.

Вам предложат внушительное количество таблиц и графиков, отображающих уровень заполненности номеров, удовлетворенности клиентов, прибыли, убытков и так далее. Есть возможность провести полноценное исследование рынка: узнать какие клиенты и по-



чему останавливаются у конкурентов, какова конъюнктура. При желании можно организовать рекламную кампанию, указав ее цель, продолжительность и бюджет. Вы также можете заниматься и кадровой политикой: устанавливать уровень зарплаты, заниматься повышением квалификации персонала, можете даже лично кого-то уволить. Однако повторюсь, возможности игры поистине неисчерпаемы. Я не перечислил и десятой их части. Честное слово! **«Доходный Дом»** — полностью трехмерная игра! Вот так-то. И пусть Tycoon'ы и SimCity удавятся от зависти. Трехмерность игре идет только на пользу. Мало того, что при свободно вращающейся камере удобнее расставлять мебель, так теперь у вас еще есть возможность пройтись по собственному отелю и оценить проделанную работу. Тем более, что общее качество графики на весьма высоком уровне. Трехмерны не только лица людей, но и вазы, и цветы в них, телефоны, крошечные светильники и даже картины на стенах.

Без недостатков не обошлось. Никто и не сомневался. Однако большая их часть так или иначе вытекает из достоинств, что, на мой взгляд, весьма неплохо. Так, местами не совсем удобным кажется управление. Выделив мышкой платяной шкаф, вы не сможете поставить его в неактивную в данный момент комнату. Придется выбирать его из другой менюшки. Однако меню и подменю слишком много не будет никогда. Мне до сих пор трудно поверить, что при таком обилии графиков и таблиц кажется, что на самом деле их совсем немного. Может, потому что для успешного ведения дел пользоваться ими не обязательно.

Серьезным недостатком **«Доходного Дома»** можно назвать лишь один: на определенном этапе игры (до которого, правда, надо еще добраться) она становится однообразной. Все необходимые комнаты уже созданы, деньги девать некуда и дальнейшее развитие становится практически невозможным. Захочется ли играть дальше, зависит от



того, насколько вы любите игры, не ставящие перед вами четких целей. Если любите, то скучать не станете. Ведь всегда можно придумать какой-то новый маркетинговый ход. Скажем, суперпредложение: остановка на неделю в одноместном люксе с бесплатным завтраком, посещением игрового зала и бассейна и скидкой в салоне красоты. Всего за $2000! В общем, коллеги-управляющие, увидимся в ближайшем Шератоне.

Стармагеддон (Project Earth)

ЛИМОННАЯ СТРАТЕГИЯ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** 3D-RTS **Российский издатель:** Медиа-Сервис-2000/NMG
Зарубежный издатель: DreamCatcher **Разработчик:** Lemon Interactive
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://dreamcatcherinteractive.com/projectearth/
Требования к компьютеру: PII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9905

Рецепт стратегии от Lemon Interactive: берем самую обычную RTS, делаем ее трехмерной, переносим действие в космос, после чего все юниты приходится делать космическими кораблями, добавляем затасканный сюжет про войну с инопланетянами. Само собой, придется сделать достойную графику, звук и прочее — но не халтуру ведь лепим. И вот — готова игра, от которой будет тащиться стратегически ориентированная часть геймеров. Будет ли?

Александр Лашин
lashin@gameland.ru

Начинается все с того, что нам говорят: на Земле, как водится, стало тесновато, и человеческая раса вознамерилась колонизировать близлежащие планеты с приемлемыми жизненными условиями. Для этого были созданы Sundivers – специальные корабли-колонизаторы. Как только в поле зрения появлялась подходящая планета, на нее высаживался экипаж корабля. К началу игры таким образом было заселено уже несколько планет.



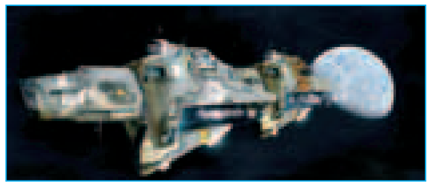
В один не такой уж прекрасный день группа «Солнечных ныряльщиков» расчищала околоземное пространство от астероидов, пока не обнаружила движущуюся к Земле комету. Последняя на поверку оказалась совсем не кометой, а закосившими под нее представителями расы Daemons. На контакт с человечеством оная идти не захотела, уничтожив посланных к ней разведчиков. Горячая земная кровь закипела, и началась долгая и мучительная война. В полном соответствии с канонами жанра.



Вражеская раса Daemons оправдывает свое название еще и цветом кораблей…

Сама игра гораздо лучше, чем ее сюжет. Вполне достойная RTS, где играть можно как за благородных людишек, так и за злых и подлых Daemons.

Сама игра, однако, гораздо лучше, чем ее сюжет. Вполне достойная RTS, где играть можно как за благородных людишек, так и за злых и подлых Daemons. Есть и некая таинственная неиграбельная раса Vitechy — еще одни чужаки, которые не занимаются сбором ресурсов, высасывая энергию из своих врагов. Эдакие космические вампиры. Причем говорящие (и называющие свои корабли) по-японски.



Если говорить о том, что понравилось — то это в первую очередь красивая графика. Во вторую — неплохой звук и общая выдержанность в традициях классических RTS. Что не понравилось — управление, которое при всей своей революционности не слишком удобное — порой сложно попасть курсором по движущемуся на полной скорости по экрану кораблю противника размером два на полтора пикселя. На этом заканчиваются явные плюсы с минусами, остается просто крепкий стратегический середнячок.



Одна из основных особенностей игры: для того, чтобы что-нибудь построить, не нужно продираться через многочисленные меню — все управление всегда перед вами.

В остальном — просто представьте себе C&C в космосе, где вместо тибериума — астероиды, вместо базы — большой космический корабль, а вместо всех юнитов — корабли поменьше. Это и есть «**Стармагеддон**». END

+ Хорошая графика, приятный звук, интуитивно понятный интерфейс, сосредоточенный на одном экране. Игра неплохо сбалансирована, а сюжет хоть и банален, но вполне способен некоторое время поддерживать интерес к «Стармагеддону».

– Практически полное отсутствие оригинальности — если копнуть чуть глубже Homeworld'а, то игру можно сравнить едва ли не с Dune II. Управление юнитами, как правило, затруднено трехмерностью.

6,5

РЕЗЮМЕ:

Это как раз тот случай, когда сверхоригинальные навороты были бы лишними. Просто неплохая стратегия не без мелких недостатков, не открывающая ничего нового, но довольно увлекательная, красивая и в меру сложная.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АВТОМАГНАТ

Хотите догнать и перегнать величайших промышленников Америки? Постройте свою собственную автомобильную империю!

Ваша цель — стать лидером рынка и законодателем мод в самых различных областях автомобильного производства (спортивные машины, кабриолеты, лимузины и т.п.)





— Изучайте рынок, конструируйте новые машины, производите, рекламируйте и продавайте!

— Покупайте заводы, магазины и сервисные центры, инвестируйте прибыли, расширяйте производство и торговую сеть!

— Громите конкурентов: организуйте акты саботажа, срывайте участие соперников в аукционах, подрывайте продажи и шпионьте!



— 20 различных сценариев игры. Можно играть без сценария, но тогда развитие событий станет абсолютно непредсказуемым. Время действия — от 1950-х гг. до 2006 года.

— Более 300 машин, более 250 детально проработанных объектов.

1С ФИРМА «1С»

fishtank

NIVAL INTERACTIVE

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Die Hard: Nakatomi Plaza

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

НЕ ТА ИГРА



PC

Жанр: 3D-action **Издатель:** Fox Interactive
Разработчик: Sierra Entertainment
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.sierra.com/games/diehard/
Требования к компьютеру: PII 400, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9806

Я думаю, во всем виноваты японцы. Это именно они придумали слово «дзайбацу», населили их множеством персонажей в тоскливых одежках, и они же запихнули вышеупомянутые организации в небоскребы, к которым испытывает непреодолимое влечение небезызвестный Джон МакКлейн. Не подумайте, что мне неприятны жители Страны восходящего солнца — просто должен же хоть кто-нибудь быть виноват в этом безобразии.

Шэйн Трейси
sommonel@hotbox.ru

В официальной версии название Die Hard традиционно переводилось как «Крепкий орешек», но в давние времена, в эпоху видеосалонов, существовал и другой, довольно своеобразный вариант: «Умри тяжело, но достойно». Так вот, знайте же: **Die Hard** — это тяжело, но никак не достойно. Слоган игры: Wrong place. Wrong time. Right man, правильнее бы звучал как Wrong game.

Прежде всего, работой над сюжетом авторы особо не озаботились. Если вы помните, фильм-прародитель тоже не отличался дэвид-линчевскими замысловатостями, но по крайней мере там фигурировал дядюшка Бруно, нелегкая доля которого теперь досталась вам. Даже если вы и на самом деле не уступаете героическому персонажу Уиллиса в меткости стрельбы, находчивости и умению ходить босиком практически по любым поверхностям, удовольствия от игры это вам, увы, не прибавит. Ваша задача — освободить захваченное террористами здание (принадлежащее, разумеется, японской корпорации), проложив себе путь наверх в прямом смысле этого слова. Степень интересности этого занятия, как показала практика, равняется интересности подъема на сороковой этаж небоскреба, в котором сломался лифт.

Японский минимализм явственно присутствует не только в сюжетной линии, но и в дизайне игры. Следуя сокращенной версии принципа «лучше меньше...», дизайнеры **Die Hard** не стали перегружать старый добрый движок Lithtech излишними деталями и эстетическими изощрениями. В результате получилась на редкость унылая картина: сиротские цвета и скудные текстуры; даже милая моему сердцу каллиграфия на стенах вышла удивительно тоскливой. И среди подобных интерьеров вам придется истреблять плохих парней с такими лицами, как будто перед заходом в здание они употребили овердозу прокисшего молока.

> **Среди подобных интерьеров вам придется истреблять плохих парней с такими лицами, как будто перед заходом в здание они употребили овердозу прокисшего молока.**



Добавьте сюда графические баги, время от времени вводящие вашего персонажа в конфликт с дверными проемами и прочими составляющими окружающего мира. Впрочем, этим набор не ограничивается. В самом же первом бою последний оставшийся в живых противник самым беспардонным образом повернулся ко мне спиной и наотрез отказался как стрелять в меня, так и умирать, несмотря на то что его кровью я уже успела изобразить на стене занятную абстрактную картину.



Типичный образец «не того» дизайна.

А что до японцев, то если бы они были разработчиками этой игры, то после ее выхода наверняка обрадовались бы подарочному набору ножей для сэппуку. Я, конечно же, не пожелаю создателям **Die Hard** совершить вышеозначенное действие — они ведь не самураи. И потом, вдруг они все же сумеют создать в будущем что-нибудь повеселее? Хотя бы виртуальный пинболл...

+ Если вы поклонник «Крепкого орешка» и вам не дает спокойно заснуть желание почувствовать себя Брюсом Уиллисом aka Джоном МакКлейном, то эта игра вполне может помочь в его реализации. Наверное.

– Если вы поклонник «Крепкого орешка» и вам не дает спокойно заснуть желание почувствовать себя Брюсом Уиллисом aka Джоном МакКлейном, то эту игру, если честно, лучше заменить очередным просмотром любимого фильма.

3,0

РЕЗЮМЕ:

Авторы предприняли попытку создать игру, основанную на сочетании ингредиентов action и atmosphere. Увы, первый оказался пресным, а второго и вовсе не доложили. Впрочем, от нечего делать можно и сыграть.


Джаз и Фауст
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.
Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.
Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...
Джаз и Фауст это:
• Захватывающий детективный сюжет
• Увлекательный интерактивный мир
• 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
• 2 главных героя – 2 варианта прохождения
• Красочные трехмерные спецэффекты
ФИРМА «1С»
© 2001 Фирма «1С», © 2001 «Сатурн-плюс»
КОМПАНИЯ САТУРН ПЛЮС

2150: Полет Валькирий

ВИНТОКРЫЛЫЕ ГЕРОИ ПО-РУССКИ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

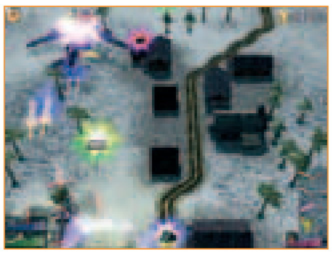
PC Жанр: action Российский издатель: 1C/snowball.ru Локализация: Snowball Interactive
Разработчик: Reality Pump Studios Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.snowball.ru/pv/
Требования к компьютеру: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10261

Взяв на обзор "Полет Валькирий", я полагал, что меня ожидает очередной add-on к стратегии в реальном времени Earth 2150. Ни капли не краснея, на это намекала заветная комбинация из четырех цифр. Каково же было мое удивление, когда, запустив игру, я обнаружил до неузнаваемости замаскированную в процессе локализации аркаду Heli Heroes, повествующую о нелегкой жизни бравых вертолетных пилотов.

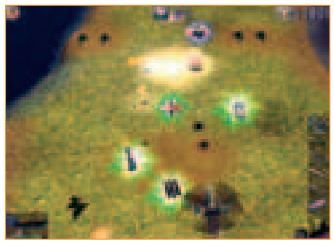
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Как выяснилось при более тесном знакомстве с игрой, оригинальную версию предало не только название. Локализаторы полностью переработали или, как это модно нынче выражаться, адаптировали сюжет, перенеся действие во вселенную «Земли 2150». Именно поэтому, как несложно догадаться, и произошло изменение названия. Впрочем, продукт польской студии Reality Pump от всех преобразований ничего не приобрел, но и не потерял. Все дело в том, что сюжет в такого рода играх находится далеко не на первом месте. Знай себе, держи путь к цели, постреливай по вражеским объектам да собирай всякого рода бонусы.



Работать приходится в любую погоду: и под палящим солнцем, и в проливной дождь, и даже в метель.

В каждой миссии перед героем четко поставлены определенные задачи, как то: снести командный центр или, скажем, осуществить перехват вражеского самолета. Но, тем не менее, особо вникать в брифинги нет никакой необходимости, так как со временем приходит понимание того, что без слова «уничтожить» все равно не обойдется. Выполнять зацикленные на деструктивном начале миссии предлагается на двух имеющихся вертолетах: AH 64 (Apache) и Ка 52 (Hokum). Первый отличается более мощным оружием, а второй может похвастаться тем, что с меньшим уроном пожирает вражеские снаряды.



Что удивительно, царящая на экране феерия красок нисколько не раздражает.

Особый шарм игре придает возможность разделять все горести поражений и радости побед со своим напарником. Когда выполняешь задания рука об руку или скорее крыло о крыло, с помощником, происходящее на экране превращается в нечто большее, чем простой shoot'em up. Ключевое слово «большее». Такого количества взрывов в единицу времени вы не встретите больше нигде. Особых похвал как раз заслуживает графический движок, способный превращать порой понурые пейзажи в настоящее феерическое зрелище с кучей световых эффектов.



Такого количества взрывов в единицу времени вы не встретите больше нигде. Особых похвал как раз заслуживает графический движок, способный превращать порой понурые пейзажи в настоящее феерическое зрелище с кучей световых эффектов.

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Но вернемся к локализации, которая, кстати говоря, выполнена вполне на совесть. Единственное, к чему можно придраться, — озвучка персонажей. Их интонации зачастую весьма неестественны, да и некоторым репликам стоило бы уделить больше внимания. Например, когда на живописный ландшафт обрушиваются дымящиеся обломки вражеской посудины и наш развеселый пилот произносит что-то несуразное вроде: «Заходи попозже!»... Однако ценителям аутентичного английского языка будет приятно узнать, что на диске есть и оригинальная версия игры.

На поверку «**Полет Валькирий**» оказался неплохим адаптированным изданием весьма достойной аркады, которая сама по себе способна увлечь вас на недельку-другую. END

В серию 2150 от Snowball Interactive пока входят три игры: «Земля 2150: Война Миров» (EARTH 2150: Escape from the Blue Planet), «Земля 2150: Дети Селены» (EARTH 2150: The Moon Project) и «2150: Полет Валькирий» (Heli Heroes). В скором будущем ожидается пополнение в лице «Земля 2150: Воды Стикса».

+ Основной козырь игры — прекрасное сочетание безбашенного геймплея с симпатичным графическим исполнением. Наличие увлекательного режима для двоих игроков придает игре дополнительный интерес.

− Забросить игру и так и не дойти до победного финала можно только из-за достаточно однообразных миссий, которые способны со временем наскучить. Впрочем, имеющиеся плюсы вряд ли позволят вам это сделать.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Игра, которая вряд ли сможет кого-нибудь разочаровать. Самое главное — подыскать себе хороший джойстик или геймпад. Эти устройства позволят вам получить максимум удовольствия от игрового процесса.

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Elder Scrolls III: Morrowind – самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целитлем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их – и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!

Фирма "1С"

Bethesda SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company

Акелла

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Pac-Man All Stars

РЕКВИЕМ ПО КОЛОБКУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** arcade **Издатель:** Infogrames Interactive **Разработчик:** Creature Labs **Количество игроков:** до 4 **Онлайн:** PII 300, 32 MB RAM, 100 MB HDD **Требования к компьютеру:** Rogue Entertainment

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11698

Порой мне кажется, что я живу словно в сказке — чем дальше, тем страшнее. Поэтому, когда начинаешь думать о настоящих сказочных героях, понимаешь, насколько тяжко им живется. Взять хотя бы шарообразного Колобка — бессменного фаворита сказок народов мира и по совместительству главного героя одной из первых компьютерных игр Pac-Man.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Как вы сами понимаете, первые компьютерные игры появились еще тогда, когда дискеты были большими, а программы — маленькими. В то время одним из любимцев публики был Pacman — симпатичный шарик, пожирающий разноцветные точки и пытающийся не попасться в лапы злых привидений. Чуть позже про колобка забыли. Но не все. Кто-то даже начал создавать игры, посвященные этому герою. Так, например, поступила компания Creature Labs, выпустив игру **Pac-Man All Stars**.





Совсем непохоже на Pac-Man нашего детства.



Заполучив в руки игру, первые несколько часов я пребывал в священном трепете. Еще бы! Ведь всего несколько дней назад я думал, что больше никогда не встречусь с Колобком, так как игры с ним стали частью истории, а книги... С книгами тоже было непросто. Конечно, вы поймете весь ужас, который я испытал, узнав, что в мое отсутствие сгорела вся моя домашняя библиотека. Обе книги. А одну я даже не успел раскрасить. Разумеется, среди них была и книга с африканскими сказками. Никогда не забуду, как прочел в ней грустную историю о несчастной судьбе шарообразного существа. «Бублик, бублик!» — издевались дети над несчастным хлебобулочным изделием. Но откуда им было знать, что смеются они над смертельно раненным Колобком?

К сожалению, **Pac-Man All Stars** может повторить печальную судьбу сказочного героя и погибнуть незамеченным в бурном море компьютерных игр. Судите сами. Главный герой уже забыт публикой. И новая игра здесь ничего не изменит. Да, она обладает приятной графикой и несколькими мирами, в которых симпатичные шарики всевозможных полов и возрастов суетятся и прыгают. Да, за колобками гоняются не менее симпатичные привидения. Это умиляет. Но ровно настолько, чтобы лишь смахнуть скупую ностальгическую слезу, пробормотать: «Эх, были же игры в наше время...», – вытащить диск с **Pac-Man All Stars** из чрева компьютера и спрятать его далеко в стол. Видимо, сказка про компьютерного колобка все же закончилась. Героям прошлого тысячелетия трудно найти место в новом времени. Похоже, что Колобок-Пакман смертельно ранен и уже не вернется в строй. А жаль... END

Лабораторные привидения, несмотря на свой умиротворенный и спокойный вид, являются серьезной угрозой для колобков.



«Бублик, бублик!» — издевались дети над несчастным хлебобулочным изделием. Но откуда им было знать, что на самом деле смеются они над смертельно раненным Колобком?

В свое время игра Pacman произвела фурор. Из-за ее стремительного распространения по компьютерам, присутствовавшим главным образом в научных заведениях, прекращали работать целые институты, чьи сотрудники старательно гоняли колобков по простеньким лабиринтам... Примерно об этом говорили разработчики, представляя Pac-Man All Stars. К сожалению, повторить успех своих предков новой игре не удастся. Теперь в институтах жизнь замирает из-за других игр...

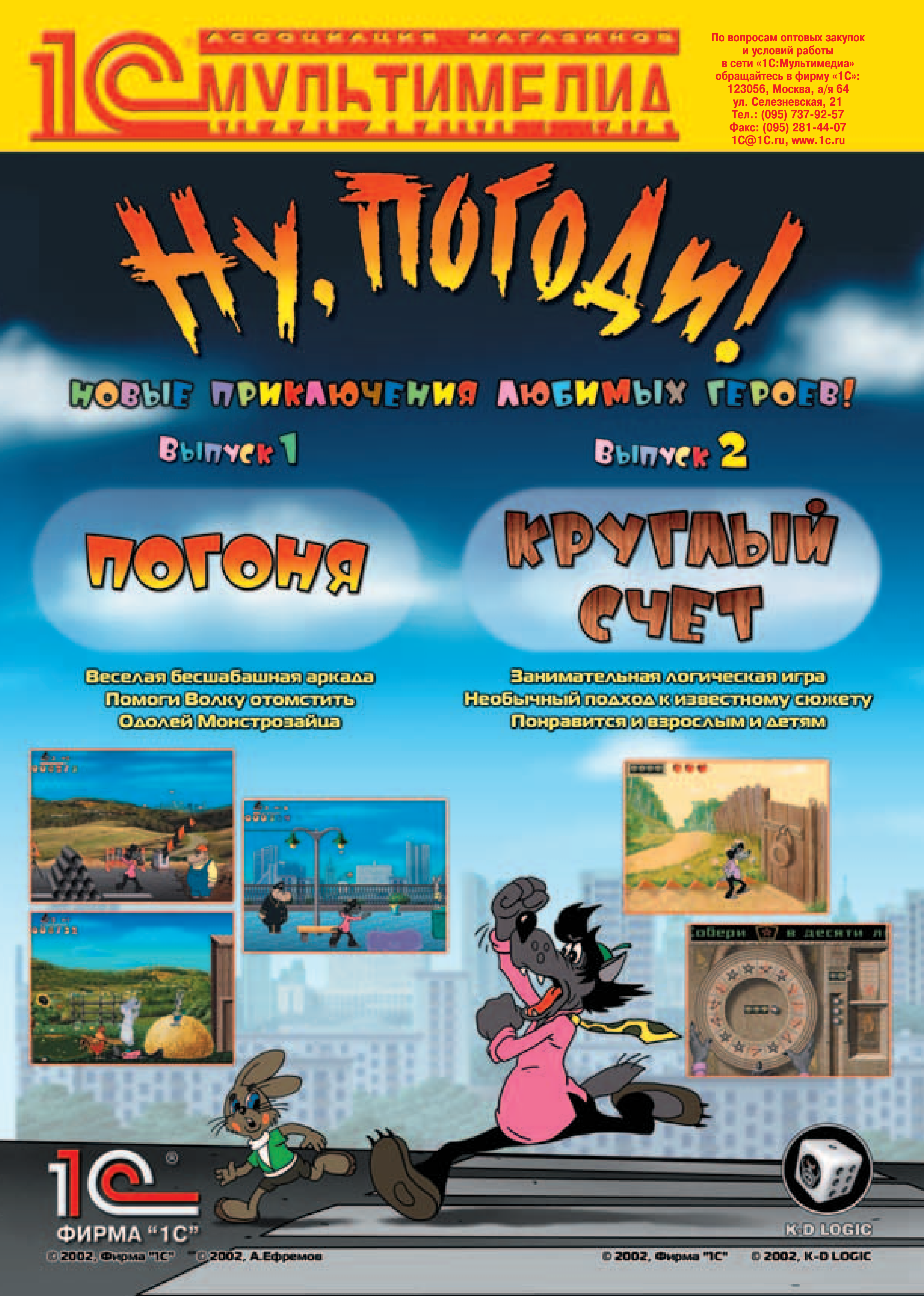
+ Pac-Man All Stars позволяет по-новому взглянуть на то, во что играли еще наши бабушки, дедушки и даже такие ходячие древности, как я. 3D-графика и ласкающая ушки спокойная музыка помогают без лишних нервов погрузиться в глубокое прошлое.

– Однообразный и быстро надоедающий игровой процесс. Впрочем, этой чертой обладают практически все без исключения аркады. Несколько неудобное управление еще больше усиливает желание аннигилировать игру.

4,0

РЕЗЮМЕ:

Во что с упоением играло старшее поколение — понятно. Непонятно, как в это можно играть сейчас. Но любители древностей оценят этот антиквариат.


1С ассоциация магазинов МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1С@1С.ru, www.1c.ru
НУ, ПОГОДИ!
НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЮБИМЫХ ГЕРОЕВ!
Выпуск 1
ПОГОНЯ
Веселая бесшабашная аркада
Помоги Волку отомстить
Одолей Монстрозайца
Выпуск 2
КРУГЛЫЙ СЧЕТ
Занимательная логическая игра
Необычный подход к известному сюжету
Понравится и взрослым и детям
1С®
ФИРМА "1С"
© 2002, Фирма "1С"
© 2002, А.Ефремов
K-D LOGIC
© 2002, Фирма "1С"
© 2002, K-D LOGIC



SPACE CHANNEL 5 part 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ УЛАЛЫ

Жанр: music Издатель: SEGA Разработчик: United Game Artists
Количество игроков: до 2 Онлайн: http://www.u-ga.com

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11741

К нам вернулась Улала, журналистка с 5-ого космического канала (Space Channel 5), сделавшая себе имя, перетанцевав лучших дансеров на межгалактическом телешоу.

Миша Огородников
michel@gameland.ru

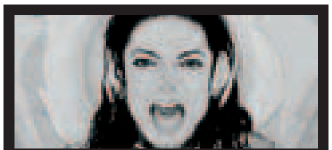
Что же, собственно, такое SC5? Если совсем коротко, то это – танцульки. Весь игровой процесс строится на повторении игроком ритмических фраз нажатием соотв. кнопок на джойстике. А чтобы он отвлекался, и ему было труднее их запомнить и повторить, перед ним в окружении участников своего ансамбля на фоне фантастических интерьеров и космических экстерьеров танцует симпатичная, сексапильная кукла.

Обзор второй части SC5 не обойдется без сравнения с оригинальной игрой. Какие новшества? Лучше или хуже? Во-первых, уровней стало больше: шесть против четырех (лучше). Во-вторых, появился режим для двух игроков. Я считаю, что он просто притянут за уши в качестве дополнительной фичи (ни лучше, ни хуже). Реализовано это следующим образом: один игрок отвечает за левую часть кнопок на джойстике (команды: up, right, left, down), второй – за правую (команды: chu, hey). Играть таким образом почти невозможно. В-третьих, надо честно сказать, что принципиально ничего не изменилось, просто появилось шесть новых уровней и они продаются как отдельная игра. В мире PC-игр это называется add-on.

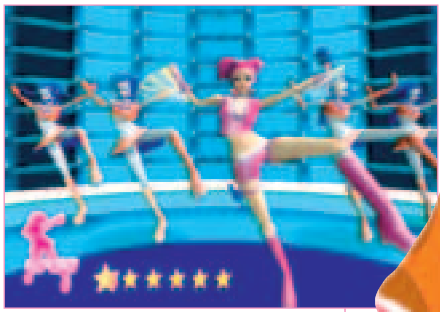


Во второй части SC5 вы можете выбрать за кого играть.

СЕРЕБРО СТРАНА ИГР
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



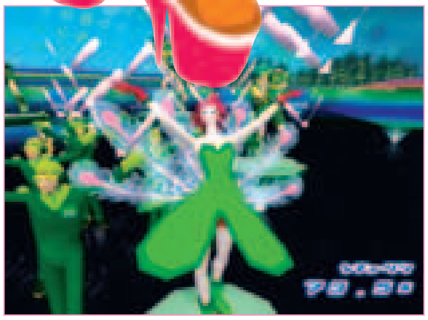
Майкл Джексон запрыгнул на борт SC5 из своего самого эффектного и очень дорогого клипа Scream, в котором он снялся со своей сестрой Джанет. Редакция «СИ» не располагает информацией о том, кто кому за это платил – Майкл компании SEGA за рекламу, SEGA Майклу за право использовать его имидж или это был бартер.



Злая Эвила из первой части теперь у нас на подтанцовках.

Из приятных, забавных прикольчиков сиквела отметим появление второго (первый – Майкл Джексон, благополучно перекочевавший из первой части) узнаваемого персонажа – Ядовитого Плюща (вспомните Уму Турман в фильме «Бэтмен навсегда»). Правда, появление растительных форм, которые она олицетворяет подпортило визуальную часть. Зато эпизоды, где вам приходится «играть» на гитаре и синтезаторе (раньше ничего подобного не было) игру украшают и вполне тянут на статус симпатичного нововведения.

Игра в своем роде уникальная. И очень стильная! Если приболеть, зафанатеть, то ой-ой-ой – можно изжить из дома любую нечисть, включая всех ближних родственников и соседей. «Как? Почему?» – спросите вы. А так! Ритмы, которые вам придется отбивать на джойстике, отнюдь не самые простые... Чтобы пройти игру, вам придется рестартовать на каждом уровне не по одному десятку раз. Причем каждый раз, когда вы будете ошибаться, вам будет казаться, что это произошло из-за кого-то. А ведь затягивает, а ведь хочется посмотреть, что там дальше, кто там нас ждет за очередными дверями! Нервы, нервы... А когда вы пройдете игру первый раз, откроется режим EXTRA (второй вариант прохождения с новыми героями). И все – понеслась по новой!..



Ядовитый Плющ украсила игру, но разрушила ее стиль...

Режим autoplay: нажмите Start, выберите первую строку меню, зажмите L+R, затем введите: B(2), Up, Left, A, Left, A, Left, A. Если код введен правильно, раздастся звуковой сигнал. Приятного просмотра!

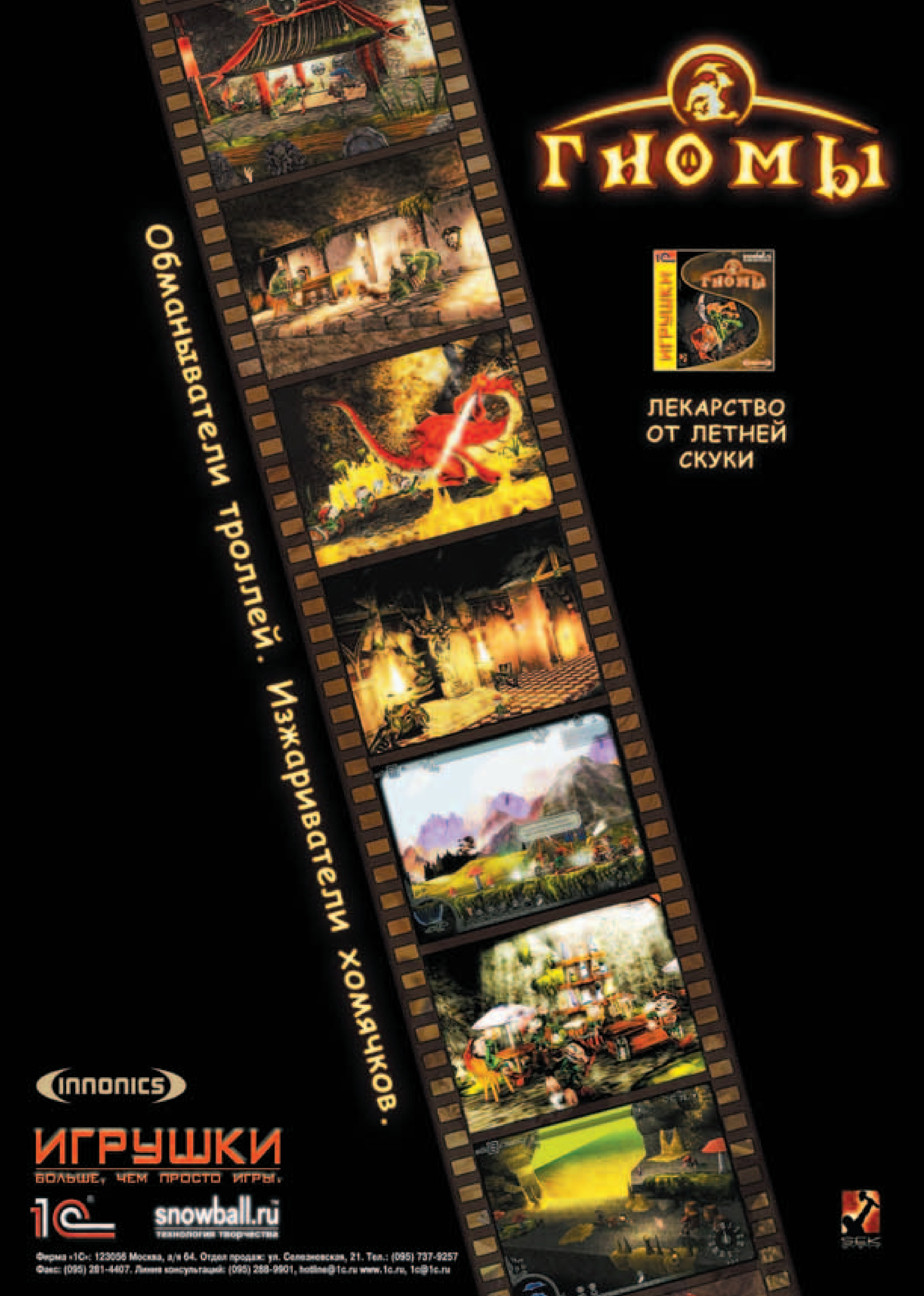
+ Очень красивая, стильная, проработанная игрушечка для ценителей японских штучек-заморочек, которую при всем желании нельзя ни с чем перепутать. Последний подарок Sega владельцам Dreamcast.

– Вторая часть потеряла стилистическую цельность графического решения. А удлиненные и усложненные ритмические конструкции сделали прохождение значительно более проблематичным. Кому это надо в век MTV?

7,5

РЕЗЮМЕ:

Симпатичный add-on и не более. SC5 part 3 должен быть совсем другим. Лично я куплю продолжение, только если качество графики достигнет уровня Final Fantasy: The Movie, а музыку напишет Джей Кей из Jamiroquai.



ГНОМЫ
ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ
Обманыватели троллей. Изжариватели хомячков.
INNONICS
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Силы вторжения (Incoming Forces)

PC **Жанр:** 3D-action **Российский издатель:** Медиа-Сервис-2000/Новый Диск **Разработчик:** Rage Software **Локализация:** Медиа-Сервис-2000 **Количество игроков:** до 8 **Интернет:** http://www.incomingforces.com

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5936

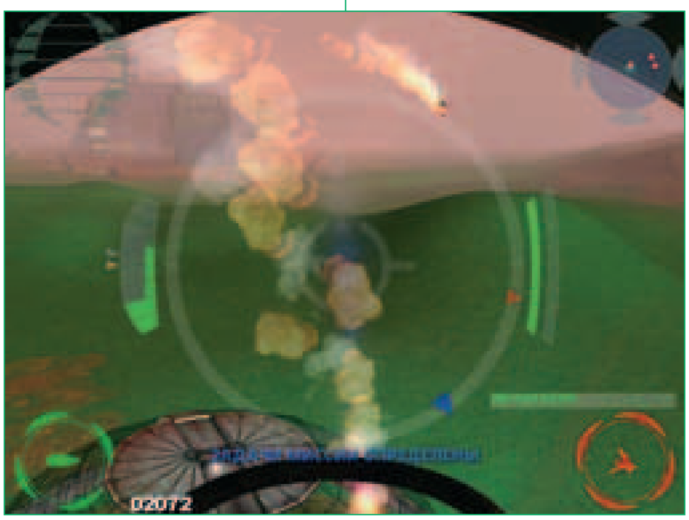
Испытываем жанровое голодание? Все уже было? Поверните свой усталый взгляд в строну Incoming Forces или «Сил вторжения». Где-то на Кузнецком уже видели такую? Даже играли? Оставьте. Прибейте к стенке этот утиль и не позорьтесь. Официальное появление игры в России – только вот-вот. Встречайте нового гостя, умеющего изъясняться по-русски!

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

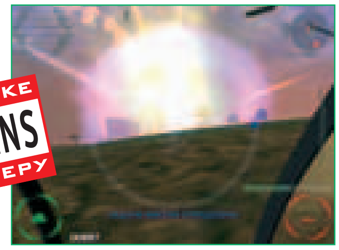
Собственно «**Силы вторжения**» — это демонстрация вашим близким на что тратятся деньги из семейного бюджета. Для чего нужны странные штуковины под названием 3D-ускорители. Не забудьте пригласить свою бабушку. Пусть узнает, что кроме «Старки» и «Контры» есть и другие игры.

Обязательное участите в конфликте на стороне тех, кого привыкли нещадно истреблять некоторых из нас, возможно, заставит пересмотреть свои устаревшие взгляды. Люди оказались порядочными скотами.

Игра вдохновляет. Танки с таким задором разлетаются на куски, да так красочно, что трудно уняться. Звездолеты не лопаются в воздухе, нет, прежде чем взорваться, подбитые, они проделывают свой последний путь до земли, о которую шмякаются так, как надо.



Земляне сыплются вниз огненным градом.



В разрушении есть определенная красота.

Только и уворачивайся от пикирующих неудачников. Война показана масштабно. Задействованы артиллерия, бронетехника, авиация. В традициях Battlezone отдаем приказы, управляем любым аппаратом, выполняем миссии. Сотни юнитов сходятся в сражениях. Однополчане дают отпор агрессору не обращая внимания на игрока. Мол, присоединяйся, когда надумаешь. Отсутствие сейвов по желанию игрока – ход смелый и радикальный. Но стерпит не всякий. Привычка сохранятся после каждого убитого монстра многих сделала совсем беззубыми и ленивыми. Время просыпаться? END

rating 7 «Силы вторжения» – невероятная палитра красок; каждый кадр – хоть на десктоп, чарующая музыка и нетривиальный геймплей.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

The Tale Of Imerion

PC **Жанр:** TBS **Издатель:** Master Creating **Разработчик:** Master Creating **Количество игроков:** до 4 **Онлайн:** http://www.imerion.net/ **Требования к компьютеру:** PII 400, 32 MB RAM, 100 MB HDD

master@gameland.ru

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11692

Трудно не согласиться с тем, что сказки разные нужны, сказки разные важны. Но при этом любителей компьютерных игр, как правило, интересуют в основном сказки весьма определенные. Например, в жанрах RPG, RTS или даже TBS. К сожалению, то, что в них ищется: увлекательный сюжет, захватывающий геймплей, привлекательная графика и чарующая музыка — находится в сказочных играх далеко не всегда. По крайней мере, в пошаговой стратегии **The Tale of Imerion** ничего этого нет и в помине. Кроме разве что парочки любопытных треков (которые можно слушать на CD-проигрывателе). Зато есть огромное желание разработчиков представить игру как очередное откровение в жанре. Поэтому мне хотелось бы сделать предупредительный выстрел. Не обессудьте, если он окажется контрольным, и **The Tale of Imerion** не выдержит.



Итак, на нашем разделочном столике находится классическая пошаговая стратегия. При этом классикой подобные игры стали еще в прошлом тысячелетии. Но вышедшая совсем недавно **The Tale**

R.I.P. R.I.P.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Operation Blockade

PC **Жанр:** shooter **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Screaming Games
Интернет: http://www.us.infogrames.com/games/operationblockade_pc_action/
Требования к компьютеру: PII 350, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

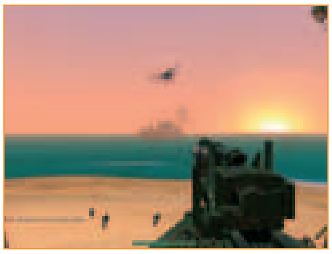
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11742

Один в поле все-таки воин. Таков нехитрый лозунг, который почти всегда берется за аксиому разработчиками action-игр. Либо один против всех и все против одного, либо все против одного и один против всех. Третьего, как говорится, не дано. Аркадная стрелялка Operation Blockade как раз и следует данной проверенной схеме.



Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Кроме вас в поле действительно никого нет, но зато с завидным постоянством мимо проплывают вражеские самолеты и порой пролетают не менее вражеские корабли. Пара неловких попыток прицелиться, и, как результат, раздается оглушительная пулеметная очередь. IQ играющего стремительно рвется к нулевой отметке, и вскоре дымящиеся осколки, представлявшие мгновения назад чудо техники с пропеллером, хаотично осыпают тихую морскую гладь. Пара метких залпов из пушки, и вся команда вражеского «Титаника» во главе с горемыкой-капитаном отправляется на званый ужин к голодным рыбешкам. В качестве украшения стола, конечно. Вот, в принципе, и все позитивное, что можно рассказать о незаурядном тире **Operation Blockade**. Теперь жду ваших вопросов.



Что там с сюжетом? Полный бред, совершенно несуразным образом связанный с вымышленными событиями Второй Мировой Войны. А в плане графики как? Простенько и без вкуса. Больше всего запомнились три булыжника, вызывающе торчащие из воды, и орда паршивых спрайтов-солдат, высаживающихся на берегу. Миссии разнообразны? Настолько, насколько это может себе позволить стационарный тир. А играть, правда, весело? Сущая правда, но только первые полчаса. END

IQ играющего стремительно рвется к нулевой отметке, и вскоре дымящиеся осколки, представлявшие мгновения назад чудо техники с пропеллером, хаотично осыпают тихую морскую гладь.

rating 4
Если бы не заканчивалась амуниция, была бы просто отличная бездумная стрелялка. Но все равно на полчаса.

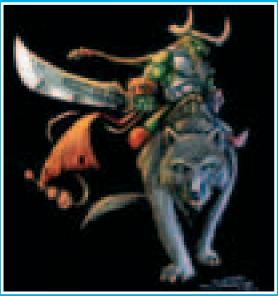
of Imerion от них ничем не отличается: ни графикой, ни системой управления замками-городами, ни развитием героев. Складывается впечатление, что разработчики просто-напросто нашли где-то по сусекам или даже на каких-то жестких дисках древнюю игру, заставили ее не слишком быстро работать на современных компьютерах, да так и пустили в продажу. Видимо, рассчитывали на поддержку ценителей жанра. Но знания математики их подвели — ошиблись в расчетах. Дело в том, что **The Tale of Imerion** сможет заинтересовать только любителя стратегий, который провел последние 15 лет на необитаемом острове, где не было даже Интернета, круглосуточного пункта видеопроката, ночного клуба, кинотеатра и какого-нибудь захудалого супермаркета компьютерных игр. Всем остальным рекомендуется увлекаться более современными сказками. Это и интереснее, и для здоровья полезнее. Для психического, конечно же. END



R.I.P.

ONLINE

WarCraft III в Рунете
Самые известные сетевые ресурсы, посвященные грядущему хиту от Blizzard.



Shadow Worlds вышел из тени!
Новая информация о российском онлайновом ролевом проекте.

Security Tools – проверка на вшивость
Проверьте ваш компьютер на стойкость ко взлому при помощи специальных сайтов.

TACTIX

The Elder Scrolls III: Morrowind
Советы ведущего специалиста по самой яркой RPG 2002 года.

КОДЫ

ПИСЬМА

WarCraft III в Рунете



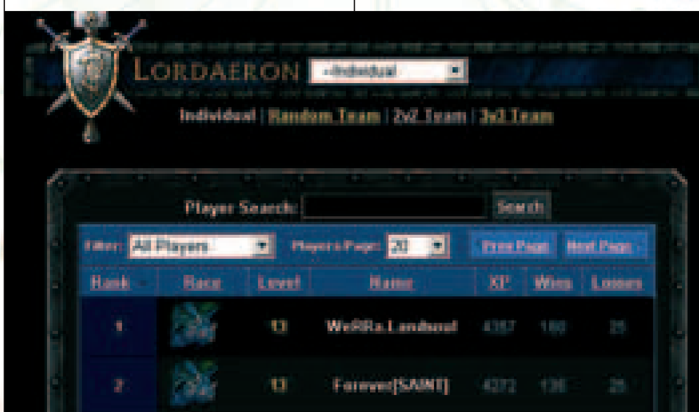
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Для начала – один стих из гимна (**Blomn**, **WarCraft III – Russian Network**):

«Дружим крепко, навсегда,
Вместе рубим мы врага!
Люди – слева, орки – справа,
Верим, нас покроет слава!..»

Удивлены? Но именно такими или очень похожими самодельными виршами и гимнами российский сегмент Мировой Паутины (сиречь Рунет) скрашивал затянувшееся ожидание **WarCraft III**...

Все знают, что официально **WarCraft III** прописан по адресу **http://www.blizzard.com/war3/**. Тут немало полезного – ролики, **FAQ**, арт, обои, подробные описания новых возможностей, дата выхода и т.п. Самое интересное и полезное – турнирные рейтинги игроков и команд (**http://www.battle.net/war3/ladder/**, на момент написания текста соперничество шло в рамках бета-версии).



Рейтинги — наиболее интересная и поучительная часть официального ресурса WarCraft III.

При всей любви к **Blizzard**, все же не удержимся от критики официального ресурса – очень много на нем коммерции и рекламы, лучшие (по мнению разработчиков) качества **WarCraft III** жирно выпячены, а мелкие недостатки старательно затушеваны. Что поделаешь – бизнес есть бизнес, и чтобы жить, надо (в данном случае...) продавать, продавать и продавать.

Но мы-то желаем знать все и честно, без прикрас. Геймерскую, так сказать, сермяжную правду. Можно, конечно, перелопатив бесконечные английские тексты, выведать все, что хочется о долгожданной игре. Но стоит ли так напрягаться?

И ведь верно! Точно такие же энтузиасты, как и мы, только более продвинутые и усидчивые, давно все разузнали, рассортировали, рассмотрели каждую опцию под лупой, провели количественно-качественный анализ и сделали выводы. И нам, лентяям, осталось только посетить эти замечательные ресурсы Рунета и на родном языке узнать беспристрастные оценки, а также плюсы и минусы нового мега-хита.

А если с чем-то мы не согласимся, то и вволю побазарить на форумах!..

WarCraft III — Russian Network
www.warcraftiii.ru

Сами про себя создатели **W3RN** (**GrMaximus** и другие) пишут, что они – «крупнейший российский информационный ресурс, посвященный вселенной **WarCraft**». И, знаете, язык не поворачивается это оспорить. Мы авторитетно и с удовольствием подтверждаем – этот сайт является настоящим порталом Рунета по играм серии **WarCraft**. Альтернативный адрес – **http://warcraft.xaos.ru**.

Здесь есть все по любой из игр серии, включая даже старые части; новости, статьи, обзоры, скриншоты, описания и т.д. А сам **WarCraft III** разобран просто по косточкам: герои и ресурсы, здания и **NPC**, карты и предыстория...

Но особо примечателен файловый раздел **W3RN** (**http://www.warcraftiii.ru/files/#not_bnet**) – настоящая кладовая для геймеров с лицензионной (и нелицензионной...) версиями игры, а также для любителей послушать музыку из **WarCraft III** или напечатать документ шрифтом, взятым из хита от **Blizzard**.

Еще стоит навестить библиотеку (**http://www.warcraftiii.ru/fiction/**), там есть не только стихи, приведенные в начале текста, но и несколько весьма забавных новелл о приключениях героев и антигероев **WarCraft III**. Не забудьте также про форумы (более 14000 сообщений!) и чат.

Напоследок – практический совет, позаимствованный на описываемом сайте. Ребята создали специальный «русский канал» для взаимопомощи и общения отечественных геймеров. Это, как сказано на **W3RN**, гораздо лучше, чем сидеть в канале с ламерами-буржуями, из которых слова-то не вытянешь. Как зайти в **W3 Rus**?

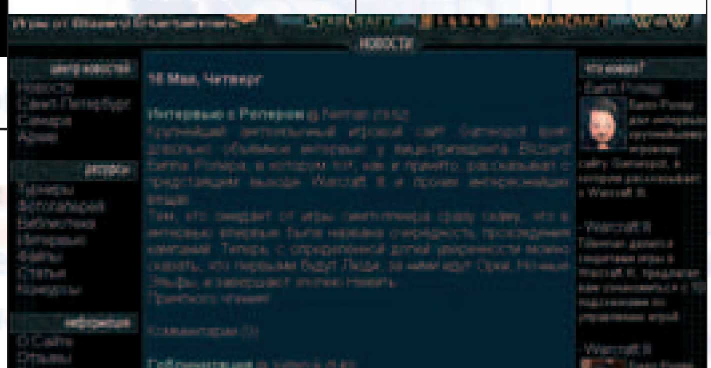
1. Выберите меню **Channel**.
2. В графе названия укажите **W3 Rus** и нажмите **Join**.

Готово! Если на канале никого, подождите немного – россиян в **W3 Rus** хватает...

Russian Blizzard Games Network
http://www.blizzard.ru

RBGN, как следует из названия, посвящен всей продукции **Blizzard** и, естественно, **WarCraft III**. Над сайтом работает команда из семи человек, особый упор сделан на игровую жизнь Санкт-Петербурга и Самары (где, видимо, проживает часть коллектива). Ресурс хорошо структурирован, основные разделы («Турниры», «Фотогалерея», «Библиотека», «Интервью», «Файлы», «Статьи», «Конкурсы»...) охватывают все аспекты жизни геймера.

Увы, но есть у **RBGN** и серьезный недостаток. Поскольку сайт посвящен многим играм и сериалам (**Starcraft/Broodwar, Diablo, War-Craft**), а силы и время команды ограничены, некоторые разделы их явно не хватает. Скажем, «Турниры» не обновлялись с прошлого года, а Фотогалерея обновилась недавно, но после... многомесячного перерыва.



Другие же разделы **RBGN** хороши. Особенно – коллекция файлов. Она, пожалуй, даже превосходит очень хорошую подборку **WarCraft III – Russian Network**. Единственная трудность, которая иногда возникает, это опять-таки вялое обновление (последняя статья по **WarCraft III** датирована февралем) и невразумительное структурирование файлов по играм. Но если приложить немного упорства, на **RBGN** можно отыскать все, что потребно для игры на Battle.net и ее пасынке – **BnetD**.

«Лицо» и содержимое сайта немного меняются, если зайти по следующим альтернативным адресам: **http://warcraft.blizzard.ru** (предыстория, расы...), **http://www.warcraft.ru** (крутой геймерский софт) или **http://warcraft.ru/war3/** (особо крутой софт...).

В общем, сайт непрост в навигации, но при умелом обращении очень полезен!

Многие крупные порталы Рунета (**Ag.ru**, **3dfiles.ru**, **Ogi.ru**, **GameLand.ru**...) регулярно пишут о **WarCraft III** в новостях, публикуют обзоры и патчи. Однако по полноте и «погружению в тему» никто не превосходит замечательных **WarCraft III – Russian Network** и **Russian Blizzard Games Network**. Для сравнения побывайте на этих сайтах и вы все поймете...

Русская версия официального сайта Warcraft 3
http://www.warcraft3.narod.ru

Что называется, для самых ленивых (во всех смыслах – читателей и веб-дизайнеров). Любительский перевод «...самой полной и свежей информации от разработчиков Военного Ремесла 3. Сохранен стильный дизайн». Увы, но полезного тут немного, скорее этот сайт можно рассматривать как сетевой курьез...

Воркрафт 3
http://wc3.h1.ru

Чуть более профессионально, чем «Русская версия...», но почему-то все время возникает мысль о плагиате... END

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

SHADOW WORLDS ВЫШЕЛ ИЗ ТЕНИ!

Хорошая новость для любителей отечественных онлайновых RPG — наконец-то вышел новый клиент и, главное, запущен общедоступный сервер Shadow Worlds. Теперь каждый геймер, а не только десяток бета-тестеров, сможет погрузиться в мир магии и приключений Сумрачной Реальности...

Иван Петрович
petrovich_ivan@mail.ru

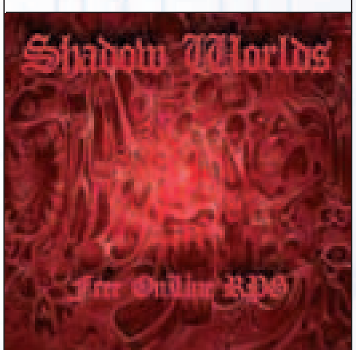
Сначала пара слов о завершившемся бета-тестировании. Оно шло примерно два месяца. Бета-тестеров было десятка полтора, возрастом от 14 до 32 лет. Самые прогрессивные из них прокачали персонажей до 12 уровня, а троица наиболее крутых даже до 15. Кстати, разработчики не шутили, когда говорили насчет уникальных подарков активным бета-тестерам. Последние действительно получили оригинальные бонусы: кто-то оказался обладателем именного копья, кто-то стал хозяином магической башни и т.п. Кстати, с этим самым родовым копьем случился казус. Его владелец был убит, а «фамильный» артефакт забран убийцами. Впрочем, потом все утряслось и копье вернули...

Теперь об игре. Улучшений довольно много. Прежде всего, нашлось применение навыкам рыболова, рудокопа и кузнеца; добавлены новые карты, монстры, вещи и артефакты; существенно улучшилась графика. Впрочем, об этом лучше узнать на форуме официального сайта **Shadow Worlds** по адресу **http://shadow-worlds.igray.ru**. Там выложена самая свежая информация.

А у «**Страны Игр**» есть для вас и кое-какой эксклюзив. Игра запущена на вспомогательном сервере игрового портала **http://www.delci.ru** с каналом 256 Kb (килобит). Не слишком впечатляет, однако, если все пойдет по плану, в будущем канал увеличится до 2 Mb (мегабит). Это вполне серьезная цифра — такая пропускная способность обеспечит минимальное запаздывание при игре из Рунета и не только.

Shadow Worlds изменилась внешне: разработчики создали много новых построек, заменили или улучшили кое-что из графики, доработали текстуры земли, добавили новых монстров, оружие и предметы. В команде девелоперов теперь еще один штатный художник, профессиональная работа которого принесла множество плодов. Но, конечно, изометрический вид a la **Ultima Online** никуда не делся — настоящей 3D-графики в игре нет, только «псевдо-3D».

Бета-тест определенно пошел на пользу магии. Теперь компоненты волшебных зелий можно добывать из убитых скелетов, зомби, крыс (разработчиков часто критиковали, возмущаясь невозможностью хоть как-то использовать трупики слабых противников). Как мы уже говорили, в игре стали полноценно применяться умения. Теперь каждому скиллу соответствуют определенные орудия

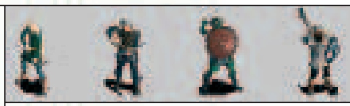




труда: шахтерская кирка и фонарь – для добычи руды, сеть – для рыбалки, молот – для кузнечного дела и т.д.

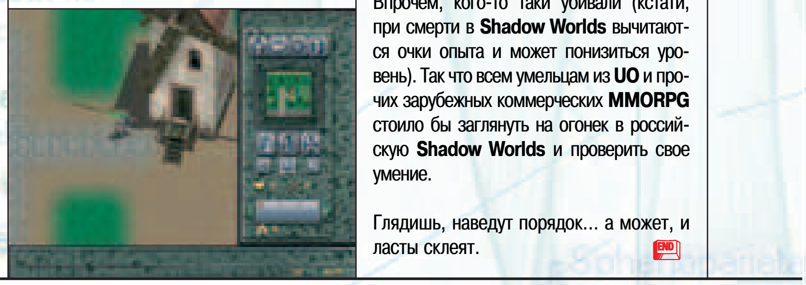
Мы также узнали, что в жизнь воплотилась и идея о минимизации роли **NPC** при торговле/обмене. В **Shadow Worlds** игроки смогут обеспечивать друг другу полноценное виртуальное существование: добывать стройматериалы, готовить пищу, защищаться от нападений монстров и **PK**, строить дома, изготавливать снадобья и делать рунические камни с минералами для тех, кто несилен в магии (хотя такая возможность есть у всех).

За **NPC** остается роль эдаких организаторов. В частности, с их помощью формируются квесты, которые действуют до тех пор, пока не окажутся выполнены кем-либо из игроков. После этого, привлекая новых **NPC**, генерируются дополнительные квесты. Данный механизм существует пока лишь в примитивной форме, которая сводится к набившему оскомину: «сходи в деревню, что на севере, найди купца Орланда и возьми у него золотое кольцо, которое принеси мне. За это получишь магический свиток...».



А кое-что мы ждем с особым нетерпением, и разработчики обещают, что новинка появится уже в следующем обновлении игры. Это гильдии **NPC**, которые обладают четким статусом по отношению друг к другу. Например, они могут воевать, быть союзниками, относиться друг к другу с симпатией, безразлично или враждебно (но не агрессивно, ибо агрессия – удел игроков...). Эта сложная система взаимоотношений непременно спроецируется на положение игрока, выполняющего квесты, полученные от гильдий. Он может заслужить расположение со стороны одной из них и в то же время вызвать ненависть у другой.

Напомним, что у любого жителя **Shadow Worlds** (как новичка, так и опытного) есть возможность безопасного существования под надежными стенами города Каренда, охраняемого **стражниками-NPC**. Но стоит ли ради этого играть в онлайновую **RPG**?! Нам нужны приключения! А в мире **Shadow Worlds** этого добра с избытком. Вот, скажем, чтобы выполнить сложный квест и добыть только одну из трех частей



магического меча Галлумира, пришлось объединяться нескольким сильнейшим бета-тестерам.

Теперь о забавном. За время тестирования сформировался состав двух гильдий: **Dragons of Chaos** («Драконы») и, в противовес ей, **Dragon Hunters** («Охотники»). Но серьезных боевых действий, несмотря на всю бескомпромиссность первоначальных заявлений, не велось. «Охотники» были объективно сильнее и «Драконы» при встрече ретировались, ограничиваясь грозными заявлениями... в форуме. Впрочем, кого-то таки убивали (кстати, при смерти в **Shadow Worlds** вычитаются очки опыта и может понизиться уровень). Так что всем умельцам из **UO** и прочих зарубежных коммерческих **MMORPG** стоило бы заглянуть на огонек в российскую **Shadow Worlds** и проверить свое умение.

Глядишь, наведут порядок... а может, и ласты склеят. END

SECURITY TOOLS — ПРОВЕРКА НА ВШИВОСТЬ

Проблема безопасности волнует всех уважающих себя пользователей PC. Специально для этого покупаются лицензионные антивирусные пакеты (от Касперского, DrWeb), устанавливаются firewalls (BlackICE, AtGuard), другие защитные программки (Nuke Nabber и прочие антисканеры). В общем, все и вся для защиты своего железного друга! Кажется, вы - в безопасности. Но так ли это? Оперативно проверить свою защиту можно прямо в Интернете.

Станислав “Orion” Полозюк
orion@gameland.ru

Все знают, что хакеры чрезвычайно изобретательны, активны и часто приводят к краху огромнейшие компьютерные корпоративные и государственные сети (взлом Пентагона, помните?). Одиночный пользователь, неискушенный в вопросах взлома и противодействия оному, полагается обычно на советы продвинутых друзей, рекомендации авторитетных (с его точки зрения...) сайтов, газетные и журнальные заметки и т.п. Но обеспечивается ли при этом достаточная сохранность данных и паролей – наиболее ценного содержимого обычного **PC**? Остаются ли какие-то «дырки» для доступа на подключенный к Интернету компьютер? И можно ли проверить свою безопасность, не изучая теорию вопроса и не устанавливая многомегабайтные пакеты специального ПО?

Да, в Сети для этого есть особые места, где вы проверите защиту компьютера (и не только), не устанавливая дополнительного софта. На наш взгляд, наиболее популярны и удобны для неспециалиста – **Sam Spade** (**http://samspade.org**), **Secure-Me** (**http://www.dslreports. com/secureme**), **Shields Up!** (**http://www.grc.com**), **TraceRoute** (**http://www.tracer-oute.nl**), **Visual Route** (**http://www.visualroute.com**), **UXN Smap Combat** (**http://combat.uxn. com**) и т.д. Для более достоверного сравнения этих ресурсов между собой мы тестировали на них одну и ту же машину с самой рядовой конфигурацией и защитой (подробное о тестовом компьютере – см. врезку). Многие из указанных ресурсов обеспечивают не только проверку «по портам», но и предоставляют более широкие возможности тестирования (проблемы доступа, почты...).

Shields Up

Интернет:
http://grc.com/default.htm/

Shields Up (**SU**) проводит два теста: тест защиты компьютера и тест его портов (*здесь и далее имеются в виду порты IP протокола, а не **COM/LPT/USB** – прим. ред.*).

Что касается первого испытания, результаты проверки безопасности приводятся весьма скудно, всего по двум категориям: «плюсы» (+) и «минусы» (-). Причем, когда указываются «минусы», в скобках делается пометка: «**That’s not good**». Никакой более детальной расшифровки нет и как поправить дело – не указывается, поэтому данный тест подходит больше для выявления ошибок, нежели для их исправления.

С проверкой портов все обстоит иначе: **SU** находит порты и показывает их статус в таблице. Информация выдается вполне наглядная и достаточно полная, но... на тестируемом компьютере **SU** нашел лишь 2/3 его портов. Остальных утилита не заметила. Я лично такой халатности не ожидал.

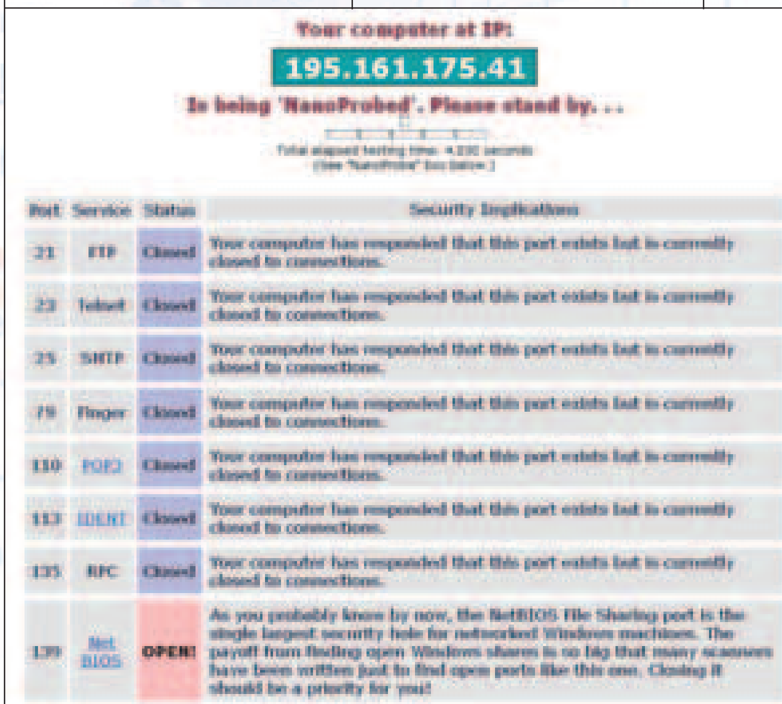
Кроме простого перечисления портов, приводится информация по каждому, имеющему нестандартный статус (отличный от **Closed**), например **Open** или **Stealth** (невидимый, самый проблемный...).

Советы по лечению даются на доступном неопытному пользователю уровне, правда, на английском языке.

Secure-Me

Интернет:
http://www.dslreports.com/secureme/

Secure-Me – это еще одна онлайновая «проверялка» портов. Она тоже сканирует порты компьютера на предмет открытости для хакеров. Причем в итоговой таблице приведены только открытые порты (*с закрытыми портами и так все OK – прим. ред.*), которые сортируются по двум критериям:




ВПЕРВЫЕ НА ОДНОМ ДИСКЕ:
ЛЕГЕНДАРНАЯ СТРАТЕГИЯ
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ III»,
ЕГО АДД-ОН «ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ»
+ БОНУС, ЛУЧШАЯ МОДИФИКАЦИЯ —
«ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ».
«ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ» ВНОСИТ ИСПРАВЛЕНИЯ И УЛУЧШЕНИЯ ВО ВСЮ СЕРИЮ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ III» — ВАМ БУДУТ ДОСТУПНЫ ВСЕ СТАРЫЕ МИССИИ И КАМПАНИИ ПРЕЖНИХ ИГР!
ПРОТИВОСТОЯНИЕ III
ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ
54 ОПТИМИЗИРОВАННЫХ СИНГЛ-МИССИИ ★ 63 ОПТИМИЗИРОВАННЫХ МУЛЬТИ-МИССИИ
ПРИБАЛТИЙСКАЯ КАМПАНИЯ ЗА СССР ИЗ ТРЕХ МИССИЙ

В Рунете тоже есть сайты, на которых можно проверить устойчивость компьютера к взлому без всякого даунлоада. Например, http://www.dumpcar.narod.ru/i-net/nettools.html.

Здесь есть такие тесты, как Trace Route (отслеживает узлы и времена задержки), Smart Whois (определение имен и адресов), Proxy Test (проверяет, работает ли прокси-сервер) и т.д. Людям с плохим знанием английского или просто истинным патриотам советуем протестировать свой компьютер здесь!

1. open **disks+services** (порты, открытые для доступа к жесткому диску с «посторонних» компьютеров);
2. open services (открыт доступ к сервису **NETBIOS**).

Как правило, вторая категория менее опасна и не может привести к взлому/краже пароля или краху системы.

А вот и первый практически полезный результат нашего теста. **SM** обнаружила больше портов (и, соответственно, «дырок»), оставив позади продвинутого конкурента **Shields Up**. **Secure-Me** – наш выбор!

Sam Spade
Интернет: ***http://samspade.org/***

Очень часто почтовый ящик захламляет груда ненужного спама – реклама, письма-кругосветки и т.п. При этом среди ненужной почты хватает и писем с вложенными вирусами и троянами. Очень хочется знать, откуда все это счастье на нас свалилось.

Sam Spade (**SS**) – это как раз и есть лекарство от этой болезни. С его помощью можно добыть практически все сведения о месте зарождения спама (начиная от **IP** машины, ее имени и заканчивая распределителем почты и меткой начала зоны авторизации).

SS будет полезен более опытным пользователям, с целью нахождения «плохих ребят», занимающихся спаморассылкой и мелким флудом.

Trace Route
Интернет: ***http://www.traceroute.nl/***

На мой взгляд, самый большой плюс **Trace Route** (**TR**) в том, что его страничка интернациональная, т.е. зеркало сайта есть даже в Рунете. Это обеспечивает быстрый доступ на сайт и надежный ответ.

Суть теста на **TR** заключается в том, чтобы определить путь пакета с информацией, прошедшего через **Internet**. **TR** просматривает каждую машину на пути к узлу адресата, отображая соответственно имя и **IP** данного узла. Кроме этого, у каждого имени указывается число в миллисекундах, потраченное на достижение данного узла сети. Таким образом вы определите и причину плохого коннекта с конкретным узлом, и поймете, виноват ли в этом провайдер.

Visual Route
Интернет: ***http://www.visualroute.com/***

Для начала цитата: «**Visual Route** (**VR**) используется для:
1. Быстрого анализа и выявления проблем связи с Internet;
2. Нахождения географического положения компьютера по его IP адресу;
3. Распознавания происхождения спама, пришедшего на e-mail (a la Sam Spade...);
4. Поиска e-mail неисправностей...».

VR отличается неплохим **FAQ**, в котором все объясняется на доступном уровне (но, опять же, на английском языке). Да и по функциональности **VR** превосходит **Trace Route**. Но без ложки дегтя – никак. Из четырех опций **Visual Route** нашего внимания будут достойны только первый, третий и, возможно, четвертый тесты. Второй – скорее трата времени. Ведь, судите сами, не каждый человек знает **IP** своего компьютера (что говорить о чужом...). А поиск **e-mail** неисправностей, как показал опыт, работает далеко не всегда.

Тем не менее, комплекс онлайновых инструментов по выявлению и решению почтовых проблем в сочетании с анализом канала доступа в Сеть может оказаться весьма полезным.

UXN Smap Combat.
Интернет: ***http://combat.uxn.com/***

UXN Smap Combat включает следующие онлайновые утилиты: **ROSKO** (содержит крупную базу данных о спамерах), **The Spamhaus Project** (сведения о людях, намеренно посылающих спам), уже знакомый нам **Traceroute** и т.д. Для большинства тестов необходимо знать свой **IP** адрес (*в **Windows 98/ME** запустите **winipcfg.exe** из меню **Run** – прим. ред.*).

С SecureMe все просто: милая красная рожица — стоит поберечься, восклицательный знак в желтом треугольнике — плохо, но не смертельно.



Чтобы понять, насколько хорошо работают онлайновая проверка безопасности и в какой степени уязвим рядовой пользователь, мы взяли обычный компьютер, поставили на него и пропатчили Windows ME и отправились по Secure Sites Интернета.

В нашем тесте использовался компьютер:
Процессор: Intel Pentium — III 600 MHz
Память: 256 MB RAM (133 MHz)
Материнская плата: VIA Pro Plus 82C694X (CT-6ATA4)
Видеокарта: ATI XPERT 2000 Pro AGP 4X, 32 MB 1024*768 (32 Bit)

Программное обеспечение:
Операционная система: Windows ME
Firewall: не установлен
Антивирусный пакет программ: Kaspersky Anti-Virus Personal Pro

Доступ в Интернет:
Вид соединения: модем 56K
Провайдер: ОАО «Ростовэлектросвязь»

Что касается нашей тестовой машины, то на **UXN Smap Combat** большая часть тестов нашла на ней немало «дырок» и сведений (в случае с **ROSKO** и **The Spamhaus Project**) о спамерах. Жаль вот только, что на сайте нет хорошего **FAQ**.

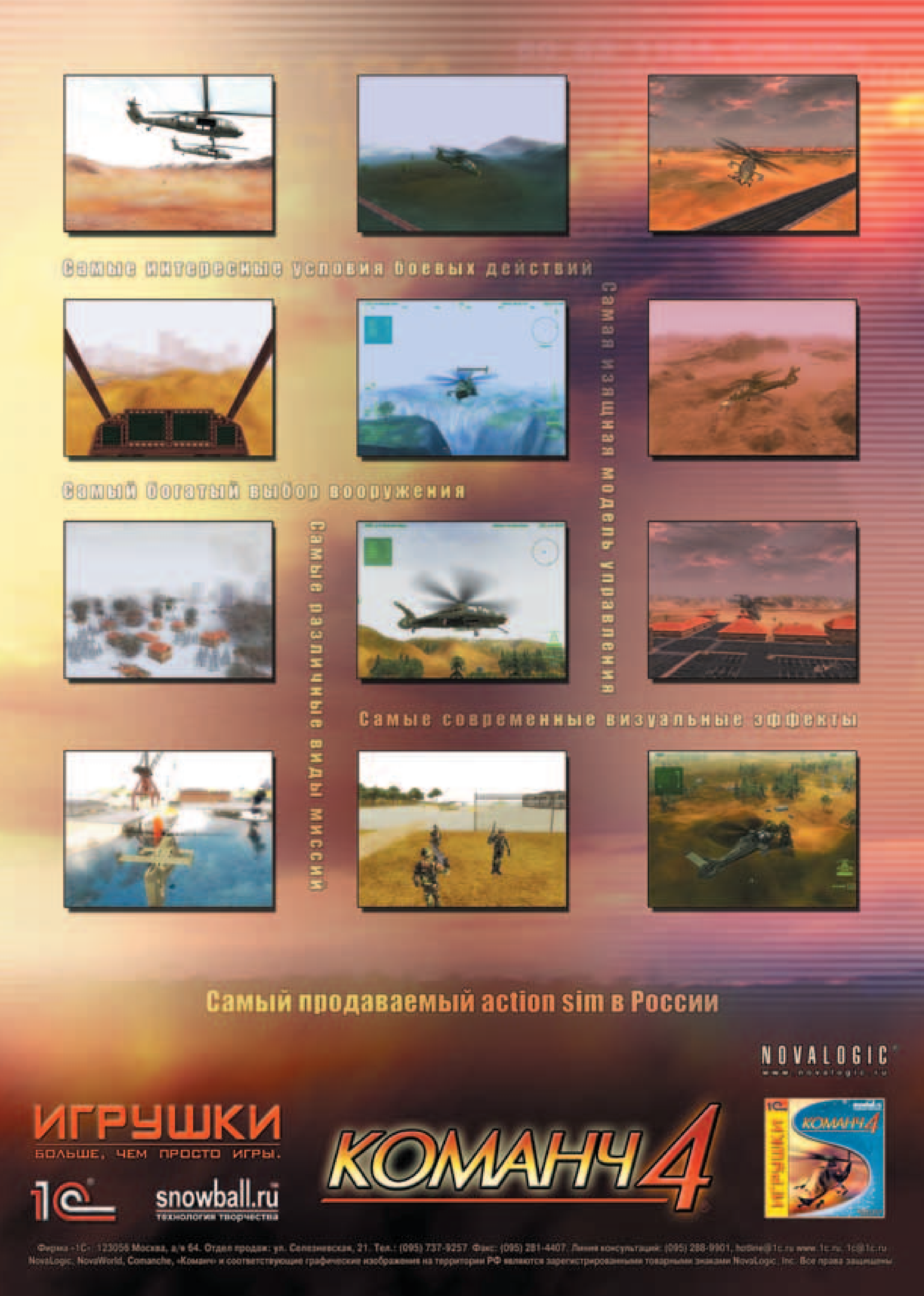
ИТОГ
Подведем итог нашему тестированию. Приятно поразил **Secure-Me**. На сегодня это, бесспорно, лучший онлайновый тест портов во всей «паутине». Он нашел все порты машины, выявил потенциальные «дырки» и выдал по каждой мотивированное описание.

Shields Up и **Visual Route** выиграли в категории «Наиболее Доступных Онлайновых Ресурсов для Новичка». Здесь наиболее понятно объясняется и ход теста, и его результаты.

Более опытным пользователям посоветую не ограничиваться одним сайтом, а пройтись по всем тестам, благо времени это отнимет немного.

Для экспресс-анализа конкретной проблемы плохой связи или почты лучше воспользоваться одним из тестов **Visual Route** или **Shields Up**.

Для досконального проверки рекомендую не полениться и воспользоваться, опять-таки, *всеми* сайтами. Береженого бог бережет!



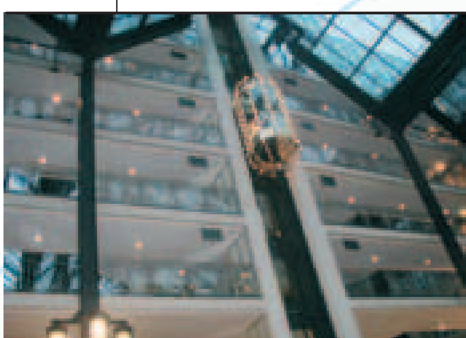
Самые интересные условия боевых действий
Самая изящная модель управления
Самый богатый выбор вооружения
Самые различные виды миссии
Самые современные визуальные эффекты
Самый продаваемый action sim в России
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
КОМАНЧ 4
1С
snowball.ru
технология творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены

ForZe покоряет Европу

Российские геймеры отличаются тем, что никто никогда не знает, какую игру они покажут на том или ином спортивном соревновании. Кто мог предположить, например, что отечественная сборная сможет выиграть BarrysWorld European Champioship? Настроение неопределенности царило и перед началом CPL Cologne. За несколько недель до этого россияне не очень выразительно выступили на пятом Кубке Европы (EuroCup V), поэтому многие махнули рукой, когда узнали, что команда ForZe (состав Quake III Arena) вылетела в Кельн, чтобы участвовать в европейском первенстве CPL. На ведущем киберспортивном сайте XSReality.Com ForZe даже не было в числе первых пяти команд, претендовавших, по мнению ресурса, на чемпионство.

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

К сожалению, регламент **CPL** таков, что лица, не достигшие совершеннолетнего возраста, не могут участвовать в турнире. Именно поэтому не приехала команда **Ninjas in Pyjamas**, экс-чемпионы мира, а некоторые другие известные кланы потеряли ведущих игроков (скажем, в **Schroet Kommando** не играл **Stelam**). Принимая во внимание этот факт, многие специалисты сходились во мнении, что в финальную часть **Quake III Arena** выйдут такие команды как **Mortal Teamwork Alternate** (Германия), **Ice Climbers** (Швеция), **Vikings** (Дания) или **Schroet Kommando** (Германия). Команды со всей серьезностью отнеслись к подготовке к **CPL Cologne**. За несколько недель до начала ребята из **Mortal Teamwork Alternate**, например, отправились в Швецию к клану **NIP**, чтобы ударно потренироваться. Остальные в свою очередь также организовали по несколько показательных матчей.



CPL Cologne проводился в стенах этого здания.

В ночь с 17 на 18 мая после трехчасовой задержки начались групповые игры. **ForZe** оказалась в одной группе с сильным шведским кланом **Ice Climbers**. В первых трех играх россияне без труда разделались с **Ping of death**, **Qube.eC** и **Army of hardcore**. Последний матч против **Ice Climbers** был очень напряженным. Уставшие после перелета ребята из **ForZe** не справились с задачей и проиграли шведам, правда, с небольшой разницей в счете. Таким образом, **ForZe** с тремя победами и одним поражением заняла в своей группе второе место и вышла в плей-офф на **Schroet Kommando**.

Все средства массовой информации отмечали, что организация первого дня соревнований оставляла желать лучшего. Помимо того, что с самого начала были всевозможные задержки и срывы регламента, для 70 журналистов было выделено всего два компьютера (один из них впоследствии сломался), в игровой зал никого не пускали, на большом экране показывали матчи неизвестных команд, продукты питания стоили дорого (около $3 за банку «Колы»), сервера иногда зависали. Что касается **GTV** (просмотр матчей через Интернет) – этот сервис практически не работал. Игроки были отрезаны от внешнего мира, о происходящем в ту ночь в игровой зоне можно было узнать лишь утром.



Отсюда журналисты следили за матчами.

На второй день, слава богу, **GTV** наладили и информация с турнира стала поступать почти без перебоев.

К вечеру второго дня «форзы» как следует выспались и с хорошим настроением расселись по местам. Они на удивление легко расправились в верхней турнирной сетке с немецкой командой **Schroet Kommando** (2:0), затем с **Ice Climbers** (2:0), которой ранее проиграли в групповых матчах, и **Mortal Teamwork Alternate** (2:0). С этого момента вся игровая общественность начала пристально следить за игрой «русского чуда». В это время в нижней сетке лидировала **Ice Climbers**, с которой наши ребята должны были сойтись в финале. Команды уже два раза встречались во время турнира. В первый раз, как мы уже говорили, победили шведы, а во второй – русские.

Первая карта со счетом 189:178 осталась за **ForZe**. На второй карте нашим ребятам пришлось не так легко, доигрывали в дополнительное время, где **Ice Climbers** оказались сильнее. Трудно представить, как волновались команды перед последним матчем. У «форзов» нервы оказались прочнее и они вырвали-таки победу у шведов! Московский клуб **NetLand**, где велась прямая трансляция финальных матчей **CPL Cologne**, с трудом сдерживал радость болельщиков. Что говорить, ликовала вся российская игровая общественность! Стоит отметить, что главным героем европейского **CPL** был признан **ForZe-Mikes**. Итоговая таблица выглядит следующим образом:

Первое место – ForZe (4000 euro)
Второе место – Ice Climbers (2500 euro)
Третье место – Mortal Teamwork (1500 euro)
Четвертое место – Vikings (1000 euro)

Кстати, на турнире игроки выступали под фамилиями, а не под прозвищами. Это еще одно нововведение **CPL**, призванное приблизить киберспорт к реальным спортивным состязаниям. Поэтому если вы будете смотреть записи матчей, вам понадобится небольшой переводчик имен, который можно найти на сайте **Cyberfight.Ru**.

Турнир наглядно показал, что российский киберспорт очень силен, но все еще не может разобраться с множеством технических проблем. Теперь можно сказать наверняка, что именно плохая связь стала главной причиной неудачной игры **ForZe** на Кубке Европы.

На **CPL Cologne** столкнулись два стиля игры в **Quake III Arena**: атакующий (**ForZe**, **Ice Climbers**) и защитный (**Schroet Kommando**, **Vikings**). Турнир разрешил споры по поводу того, какой стиль лучше. На удивление плохо сыграла немецкая команда **Schroet Kommando**. Вот, что сказал один из членов клана **SK|Paracyde** после поражения от **ForZe**: «Мы не были готовы к такому стилю игры. Ребята из **ForZe** играют очень быстро, я не понимал, каким образом они так динамично передвигаются и при этом точно стреляют. **ForZe** – достойный чемпион».

В завершении можно сказать, что вскоре у **ForZe** представится шанс завоевать новый титул – стать чемпионом мира по **Quake III Arena**. С 5 по 7 июля в Париже пройдет седьмая по счету **Lan Party**. На нее съедутся ведущие команды со всего мира, так как на этом соревновании нет возрастных ограничений. END



Турнирная таблица.



Чего только не увидишь на CPL!

ISSN 1680-1326

ephoto

[цифровое фото]

#6 [16] июнь 2002 года

цифровой ...графии, фотоаппараты, видеока... обра... ...енных изображений, програм... рын... техн... ...ии, фотошкола, конкурс. ци... фо... ...параты, ...еокамеры, цифровая обрабо... из... ...жений, п... ...амное обеспечение, рынки и техноло... ф... ...кола, кон... . цифровой фотографии, фотоаппарат... ...вая об... ...ых изображен... ...ение, ...ии, фотошко... ...фотогр... ...ты, видеокам...



Откройте ваши карты

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА "РОСПЕЧАТЬ" 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ" 45820

Финальные игры Кубка PanAvto

В самом начале 2002 года игровая общественность, еще не оклемавшаяся от грандиозного турнира World Cyber Games, проходившего в Корее, узнала о начале большого российского рейтингового турнира The 1st Moscow Cyber PANAVTO CUP 2002. Четыре месяца подряд, начиная с 27 января, каждое воскресенье в интернет-центре Samsung NetLand ведущие команды России бились за право участвовать в майских финальных играх. Тысячи красивейших матчей, море пива, крики и аплодисменты – вот неизменные атрибуты отборочных туров.

Дмитрий Галушка a.k.a Diger
diger@xakep.ru

Оригинальная система проведения турнира дала возможность попасть в финальные игры не только профессиональным командам, но и начинающим звездам российского киберспорта. Путевки на финальные игры получили **Q3**- и **CS-команды**, занявшие первые места на отборочных турах. Еще 32 команды вышли в плей-офф по результатам рейтинга, который составлялся в течение четырех месяцев. Таким образом, на финал попало 64 команды.

«Много потерял тот человек, который не был хотя бы на одном из туров», – сказал кто-то из игроков. Но еще больше потерял тот, кто не был на финальных играх. Плей-офф Кубка Панавто превратился в грандиозный праздник для киберспортсменов.

Но обо все по порядку. После шестнадцатого отборочного тура списки финалистов были окончательно известны, хотя и дорабатывались по мере возможности, так как за четыре месяца произошло множество событий: кто-то поссорился со своими напарниками, кто-то вообще завязал с киберспортом... Абсолютно все участники финала Кубка Панавто были заблаговременно обзвонены и приглашены в **NetLand**. Всю неделю перед открытием финала шла активная подготовка к событию, которое, как планировалось, не должно было оставить равнодушным никого из присутствующих.

Через несколько часов кубки окажутся в руках победителей.





Пламенная речь Dilvish'a.

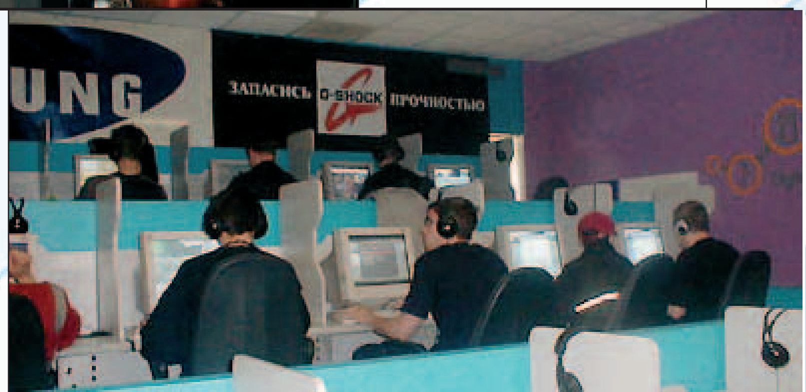
Жеребьевка

В пятницу, 17 мая состоялось открытие финальных игр. В семь часов вечера интернет-центр заполнился игроками, прессой и **VIP-гостями**. Среди них были: менеджер проектов компании **Samsung Electronics** Мила Масина, генеральный секретарь ФКС России Константин Сурконт, а также много других известных личностей российской игровой индустрии.

«Голосом» вечера был Денис Гуреев, известный всем участникам соревнований как главный ведущий отборочных туров. В самом начале было показано лазерное шоу на игровую тематику, после чего началась очень интересная жеребьевка. В **NetLand** был установлен автомат с игрушками внутри. К каждой был прицеплен листок бумаги с именами участников – в итоге игроки сами выбирали себе противников. В перерывах выступали музыкальные группы, а также духовой оркестр.

Первый день

На следующий день были назначены первые игры плей-оффа, в течение которого число команд, претендующих на призовые места, должно было сократиться втрое. Проводить финалы решили по уже опробованной системе **Full double elimination**. Она увеличивает время проведения игр, но дает геймерам больше шансов побороться за регалии. Матчи проходили на 14 серверах, что позволило сократить время баталий. Давал о себе знать опыт организаторов – никаких запинок не было.



Финальные матчи – за внешним спокойствием скрывается настоящий шквал страстей!

К середине дня определились явные фавориты в **Q3-номинации**: **tmp|Cooller** + **tmp|LorD**, **c58|Polosatiy** + **c58|noBap**, **tmp|Ap0c** + **ForZe|Unkind**, **mc*virus** + **mc*muzzle**, **b100.Kik** + **b100.Death** (гости из Екатеринбурга), а также многочисленные составы **c58** и **TMP**. К сожалению, **Q3-состав** команды **ForZe** не смог принять участие в финальных играх Панавто, так как уехал на **CPL Cologne**, о котором мы рассказывали в предыдущем материале.

Фаворитами в **Counter-Strike** стали три состава **ForZe** (**AntiK1LLer** + **Xenitron**, **OverDrive** + **4e4en**, **h0st** +**MaDDoG**), пара игроков из Санкт-Петербурга **Queen.coMAR** + **Queen.KoLBaCa**, **Adore** + **Zed**; большие надежды подавали команды **c58**, **Exp1** и **HapkomaH**.

День второй

19 мая, в последний день финала, с самого утра начались битвы в нижней группе, а к обеду должны были приехать игроки верхней группы. К большому сожалению, не приехали команды **C58|Elvira** + **AuTHoR** и **c4-Dookie** + **c58|ShadZy**, поэтому их пришлось вычеркнуть из списка претендентов.

В **NetLand** шло активное обсуждение выступления **Q3-состава** российской команды **ForZe** на **CPL Cologne**. Из-за всеобщих переживаний даже пришлось останавливать игры Панавто!

После перерыва состоялась самая зрелищная игра финала – **tmp|Cooller** + **tmp|LorD** против **c58|Polosatiy** + **c58|noBap**, которая завершилась победой **Tempramental**. Всю игру команды шли фраг в фраг, но мастерство **TMP** оказалось более совершенным, чем у команды **Cyberfight**. После этого матча **c58** вышла в нижнюю турнирную сетку и уже оттуда попыталась оказаться в суперфинале. Попытки не были тщетными, и **c58** пробилась в суперфинал, где еще раз встретились с игроками **TMP**. Удача опять оказалась на стороне **tmp|Cooller** + **tmp|LorD**, которые в итоге и получили скутер **Yamaha**. Что же касается **CS-номинации**, здесь в суперфинале **AntiK1LLer** + **Xenitron** одержали верх над питерскими игроками **coMAR** + **KolbaCa**.

На этом игровая часть четырехмесячного турнира **The 1st Moscow Cyber PANAVTO CUP 2002** закончилась. Церемония награждения сопровождалось громкими аплодисментами и поздравлениями. Победители получили ценные призы от компании Панавто и издательства *(game)land*. После этого чемпионы отправились изучать призы, а все остальные отправились на дискотеку.

Окончательные результаты **Q3 2x2:**
1 место –
tmp|LorD + tmp|Cooller
2 место –
c58|Polosatiy + c58|noBap
3 место –
mc*muzzle + mc*virus
4 место –
b100.death + b100.kik

Окончательные результаты **CS 2x2:**
1 место –
forZe|Antikiller + forZe|Xen1tron
2 место –
Queen.coMAR + Queen.KoLBaCa
3 место –
Adore + Zed
4 место –
Flatronic + Bilford

END

The Elder Scrolls III: Morrowind

Дополнительная информация: http://www.elderscrolls.net

Benedict Amberson
elder@elderscrolls.net

Игра **Morrowind** настолько глубока и многогранна, что попытка разобрать ее по полочкам — Сизифов труд, поскольку исчерпывающее описание займет все пространство журнала. Поэтому я постараюсь дать общие советы по созданию персонажа и указать возможные направления развития. Но в первую очередь нам придется заняться настройкой нашего "железного друга", чтобы иметь возможность в дальнейшем от души насладится всеми красотами игры.

1. Быстродействие

Первое, на что следует обратить внимание, это объем памяти. Если у вас стандартные **64 MB RAM**, да еще и с частотой **100 MHz**, требуется срочный апгрейд. Если же вам повезло и оперативной памяти на вашем компьютере не меньше **128 MB**, продолжаем разговор.

Видеокарта – не хуже **GeForce2** серии **Ti**. Сразу и навсегда отключите в настройках возможность аппаратного сглаживания и установите 32-х битную глубину цвета в настройках **DirectX**. При другой глубине цвета игра не работает вообще. Обладателям более новых видеокарт (**GeForce3** или **GeForce4**) стоит также установить последние драйвера от **NVidia** (**Detonator 29.41**), владельцам **GeForce2 MX** можно попробовать установить **DetonatorXP 23.11**.

Оставим на время "железные" настройки и обратим взор на папку с игрой, точнее, на файл **Morrowind.ini**. Перед тем как производить какие-либо изменения, не забудьте сделать копию данного файла.

Находим строку **ShowFPS=0**, изменяем **0** на **1**.Теперь мы всегда сможем увидеть, на сколько недотягивает наш компьютер до идеала. То, что он будет именно недотягивать, я гарантирую.

В следующей же строке, отвечающей за количество максимальных **FPS** (**Max FPS=240**), уменьшите аппетиты с **240** до **100**. Как ни странно, это несколько увеличит скорость игры.

DontThreadLoad=0 отвечает за подгрузку текстур в реальном времени, что значительно тормозит систему. Если изменить значение строки на **1**, движок будет подгружать текстуры сразу на несколько минут вперед. Это увеличит быстродействие, но приведет к появлению сообщения о загрузке текстур.

В секции [**LightAttenuation**] попробуйте выбрать иной метод освещения. Для этого в строке **UseLinear=1** измените значение на **0**, а в строке **UseQuadratic=0** на **1**.

Значение **InteriorCellBuffer=10** следует заменить на **100** (или на **80**), а **ExteriorCellBuffer=32** на **320** (или на **128**), тем самым увеличив размер буфера, отводимого на интерьеры.

В особо тяжелых случаях, когда **FPS** не поднимается выше **8**, обратите свое внимание на строку **Disable Audio=0**. Изменив ее значение с **0** на **1**, вы отключите все звуки в игре, но значительно увеличите количество кадров.

Со звуком можно обойтись и менее жестоко, если запустить утилиту **Dxdiag** и в разделе "**Возможности DirectX**" закладки "**Звук**" передвинуть бегунок уровня аппаратного ускорения до упора влево. Качество звука и музыки значительно ухудшится, но скорости поприбавится.

Стоит заметить, что игра более шустро работает под управлением **Windows XP**, нежели **Windows 98**. Для увеличение производительности в первой ОС можно немного подправить записи реестра. Запустите **Regedit** и в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\Memory Management** измените значение параметра **Paging Executive** с **0** на **1**.

Для любых ОС: в реестре найдите ветвь: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\BethesdaSoftworks\Morrowind** и измените ключи:
Backbuffers на **0x00000000**
Mipmap на **00**
Mipmap Skip Level на **0xffffffff**

Теперь запустим игру. При старте стоит заглянуть в раздел **Options** и изменить некоторые настройки. Владельцы карт **GeForce3**, отключите опцию **Pixel Shading**. Безусловно, красивой воды вы не увидите, но сэкономите кучу нервов во время боя. Да и плавать в воде, поверхность которой отражает берега, классно, но чертовски неудобно.

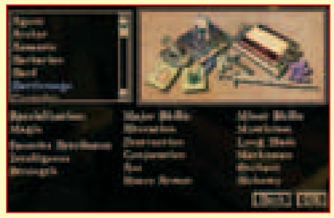
С разрешением экрана вообще творятся загадочные вещи. На моей машине разницы в быстродействии при разрешениях **1024x768** и **1600x1200** заметно практически не было, зато при установке режима **800x600** значение **FPS** заметно упало. Поэтому оптимальным остается режим **1024x768**.

Вот, пожалуй, и все, что можно сделать на данный момент. Разработчики уже анонсировали патч, который должен повысить быстродействие. Ждем, верим и... играем!

2. Генерация персонажа

Система генерации претерпела изменения по сравнению с предшественниками – процесс значительно упростился и оказался интегрирован в **tutorial**.

Генерация начинается на тюремном судне, причем на самом последнем этапе можно все отменить и начать генерацию заново, если вы где-то ошиблись. Рекомендую подойти к процессу генерации исключительно ответственно, ибо он определяет дальнейшее развитие игры.



Для профессионалов **RPG**, любящих осложнять себе жизнь, существует два способа создания персонажа. Можно выбрать героя из списка заранее созданных классов (21 штука), либо воспользоваться способом, ставшим визитной карточкой игр серии **TES**, и ответить на десяток вопросов. По вашим ответам игра сама решит, к какому стилю игры вы тяготеете и создаст персонажа. Учтите, что полученные результаты не всегда очевидны и в будущем могут значительно осложнить жизнь новичку. Если вы играете в первый раз, лучше создайте персонажа вручную.



Особенности героя определяются четырьмя факторами: расой, полом, созвездием, под которым он родился и десятью умениями (**skills**), разбитыми на две группы. Теперь о каждом факторе по порядку.

1.1. Race

Всего рас десять. Три звериных (**Argonian**, **Khadjit**, **Orc**), три эльфийских (**Dark Elf**, **High Elf**, **Wood Elf**) и четыре человеческих (**Inperial**, **Nord**, **Breton**, **Redguard**). Каждая из рас отличается базовыми атрибутами, врожденными умениями и заклинаниями. Кстати, на значения параметров влияет пол персонажа.

Argonian

Базовые характеристики:



Атрибут	Мужчина / Женщина
Сила (**Strength**)	40/40
Интеллект (**Intelligence**)	40/50
Сила воли (**Willpower**)	30/40
Подвижность (**Agility**)	50/40
Скорость (**Speed**)	50/40
Выносливость (**Endurance**)	30/30
Индивидуальность (**Personality**)	30/30
Удача (**Luck**)	40/40

Бонусы к умениям:

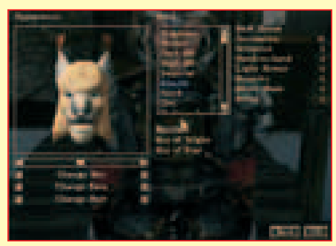
Алхимия	(**Alchemy**)	+5
Атлетика	(**Athletics**)	+15
Иллюзия	(**Illusion**)	+5
Обычная броня	(**Medium Armor**)	+5
Мистицизм	(**Mysticism**)	+5
Копье	(**Spear**)	+5

Без доспехов (**Unarmored**) +5

Особенности:

- **Resisit Disease** дает персонажу этой расы защиту (75%) от распространенных болезней (врожденное свойство).
- **Immune to Poison** обеспечивает персонажу полную нечувствительность (вероятность срабатывания – 10%) к ядам.
- **Water Breathing** позволяет персонажу дышать под водой (действует 120 секунд).

Khajiit



Базовые характеристики:

Атрибут	Мужчина / Женщина
Сила (**Strength**)	40/3
Интеллект (**Intelligence**)	40/40
Сила воли (**Willpower**)	30/30
Подвижность (**Agility**)	50/50
Скорость (**Speed**)	40/40
Выносливость (**Endurance**)	30/40
Индивидуальность (**Personality**)	40/40
Удача (**Luck**)	40/40

Бонусы к умениям:

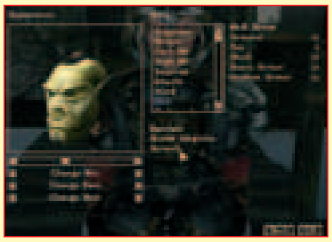
Акробатика (**Acrobatics**) +15
Атлетика (**Athletics**) +5
Рукопашная (**Hand to Hand**) +5
Легкая броня (**Light Armor**) +5
Короткий меч (**Short Blade**) +5
Взлом (**Security**) +5
Красться (**Sneak**) +5

Особенности:

- **Eye of Fear** один раз в день деморализует гуманоидов (действует 30 секунд) .

- **Eye of Night** дает улучшенное зрение в условиях слабого освещения (действует 30 секунд).

Orc



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	45/45
Интеллект (**Intelligence**)	30/40
Сила воли (**Willpower**)	50/45
Подвижность (**Agility**)	35/35
Скорость (**Speed**)	30/30
Выносливость (**Endurance**)	50/50
Индивидуальность (**Personality**)	30/25
Удача (**Luck**)	40/40

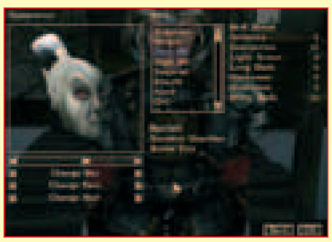
Бонусы к умениям:

Оружейник (**Armorer**) +10
Тяжелая броня (**Heavy Armor**) +10
Обычная броня (**Medium Armor**) +10
Блокирование ударов (**Block**) +10
Топор (**Axe**) +5

Особенности:

- **Berserk** увеличивает силу (**Strength**), уменьшает усталость (**Fatigue**), усиливает атаку, но уменьшает подвижность (это умение активируется и выключается по желанию игрока).
- **Resistant to Magicka** дает 25% защиту от магии (врожденное свойство).

Dark Elf



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	40/40
Интеллект (**Intelligence**)	40/40
Сила воли (**Willpower**)	30/30
Подвижность (**Agility**)	40/40
Скорость (**Speed**)	50/50
Выносливость (**Endurance**)	40/30
Индивидуальность (**Personality**)	30/40
Удача (**Luck**)	40/40

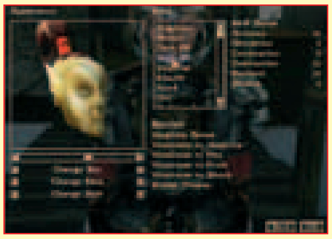
Бонусы к умениям:

Атлетика (**Athletics**) +5
Разрушение (**Destruction**) +10
Легкая броня (**Light Armor**) +5
Длинный меч (**Long Blade**) +5
Меткость (**Marksman**) +5
Мистицизм (**Mysticism**) +5
Короткий меч (**Short Blade**) +10

Особенности:

- **Ancestor Guardian** позволяет один раз в день использовать заклинание **Sanctuary** (60 секунд).
- **Resistant to Fire** дает 75% защиту от огненного воздействия (постоянно).

High Elf



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	30/30
Интеллект (**Intelligence**)	50/50
Сила воли (**Willpower**)	40/40
Подвижность (**Agility**)	40/40
Скорость (**Speed**)	30/40
Выносливость (**Endurance**)	40/30
Индивидуальность (**Personality**)	40/40
Удача (**Luck**)	40/40

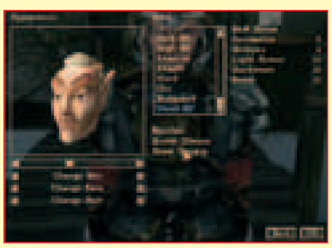
Бонусы к умениям:

Разрушение (**Destruction**) +10
Заклятие предметов (**Enchant**) +10
Алхимия (**Alchemy**) +10
Чары (**Conjuration**) +5
Изменение (**Alteration**) +5
Иллюзия (**Illusion**) +5

Особенности:

- **Fortified Maximum Magicka** добавляет 15 единиц к показателю **Magicka** (постоянно).
- **Resistant to Disease** с вероятностью 75% дает персонажу полный иммунитет от распространенных болезней (врожденное свойство).
- **Weakness to Fire** означает, что персонаж получает 50% больше повреждений от огня, нежели иные расы (врожденное свойство).
- **Weakness to Cold** означает, что персонаж получает 25% больше повреждений от холода, нежели иные расы (врожденное свойство).
- **Weakness to Shock**) означает, что персонаж получает 25% больше повреждений от электричества, нежели иные расы (врожденное свойство).
- **Weakness to Magicka** означает, что персонаж получает 50% больше повреждений от магического воздействия, нежели иные расы (врожденное свойство).

Wood Elf



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	30/30
Интеллект (**Intelligence**)	40/40
Сила воли (**Willpower**)	30/30
Подвижность (**Agility**)	50/50
Скорость (**Speed**)	50/50
Выносливость (**Endurance**)	30/30
Индивидуальность (**Personality**)	40/40
Удача (**Luck**)	40/40

Бонусы к умениям:

Меткость (**Marksman**) +15
Красться (**Sneak**) +10
Легкая броня (**Light Armor**) +10



Алхимия (**Alchemy**) +5
Акробатика (**Acrobatics**) +5

Особенности:

- **Beast Tongue** позволяет один раз в день использовать уникальное заклинание **Command Creature**.
- **Resist Disease** с вероятностью 75% дает персонажу полный иммунитет от распространенных болезней (врожденное свойство).

Imperial



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	40/40
Интеллект (**Intelligence**)	40/40
Сила воли (**Willpower**)	30/40
Подвижность (**Agility**)	30/30
Скорость (**Speed**)	40/30
Выносливость (**Endurance**)	40/40
Индивидуальность (**Personality**)	50/50
Удача (**Luck**)	40/40

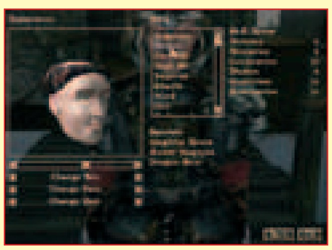
Бонусы к умениям:

Красноречие (**Speechcraft**) +10
Торговля (**Mercantile**) +10
Длинный меч (**Long Blade**) +10
Легкая броня (**Light Armor**) +5
Тупое оружие (**Blunt Weapon**) +5
Рукопашная (**Hand to Hand**) +5

Особенности:

- **Star of The West** позволяет уменьшать усталость за счет усталости противника (один раз в день).
- **Voice of the Emperor** позволяет один раз в день очаровывать собеседника.

Breton



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	40/30
Интеллект (**Intelligence**)	50/50
Сила воли (**Willpower**)	50/50
Подвижность (**Agility**)	30/30
Скорость (**Speed**)	30/40
Выносливость (**Endurance**)	30/30
Индивидуальность (**Personality**)	40/40
Удача (**Luck**)	40/40

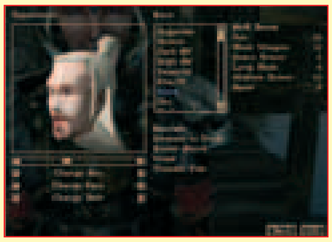
Бонусы к умениям:

Чары (**Conjuration**) +10
Мистицизм (**Mysticism**) + 10
Восстановление (**Restoration**) +10
Алхимия (**Alchemy**) +5
Изменение (**Alteration**) +5
Иллюзия (**Illusion**) +5

Особенности:

- **Fortified Maximum Magicka** добавляет 5 единиц к атрибуту **Magicka** (врожденное свойство).
- **Dragon Skin** позволяет два раза в день на 60 секунд превращать кожу в крепчайший панцирь.
- **Resist Magicka** дает 50% защиту от магии (врожденное свойство).

Nord



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	50/50
Интеллект (**Intelligence**)	30/30
Сила воли (**Willpower**)	40/50
Подвижность (**Agility**)	30/30
Скорость (**Speed**)	40/40
Выносливость (**Endurance**)	50/40
Индивидуальность (**Personality**)	30/30
Удача (**Luck**)	40/40

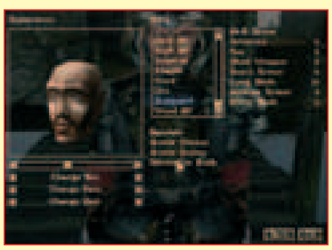
Бонусы к умениям:

Топор (**Axe**) +10
Тупое оружие (**Blunt Weapon**) +10
Обычная броня (**Medium Armor**) +10
Длинный меч (**Long Blade**) +5
Копье (**Spear**) +5
Тяжелая броня (**Heavy Armor**) +5

Особенности:

- **Thunder Fist** добавляет магический урон холодом при касании (один раз в день).
- **Woad** отводит от персонажа 30% наносимого урона (один раз в день).
- **Resist Shock** дает 50% защиту от электрических разрядов (врожденное свойство).
- **Immune to Frost** делает персонажа полностью невосприимчивым к любому холоду, даже магическому (врожденное свойство).

Redguard



Базовые характеристики:

Атрибут	**Мужчина / Женщина**
Сила (**Strength**)	50/40
Интеллект (**Intelligence**)	30/30
Сила воли (**Willpower**)	30/30
Подвижность (**Agility**)	40/40
Скорость (**Speed**)	40/40
Выносливость (**Endurance**)	50/50
Индивидуальность (**Personality**)	30/40
Удача (**Luck**)	40/40

Премиальные скилы:

Длинный меч (**Long Blade**) +15
Короткий меч (**Short Blade**) +5
Тяжелая броня (**Heavy Armor**) +5
Топор (**Axe**) +5
Тупое оружие (**Blunt Weapon**) +5
Обычная броня (**Medium Armor**) +5
Атлетика (**Athletics**) +5

Особенности:

- **Adrenalin Rush** – временно увеличивает боевые характеристики.
- **Resist Poison** дает персонажу 75% защиту от ядов (врожденное свойство).
- **Resist Disease** с вероятностью 75% дает персонажу полный иммунитет от распространенных болезней (врожденное свойство).

1.2. Skills

Как видите, каждая раса обладает уникальным набором бонусов к некоторым умениям, что следует учитывать при выборе первичных и вторичных скиллов. Всего в игре доступно двадцать семь умений, распределенных по трем группам: боевые, магические и воровские.

1.2.1. Боевые умения

Блокирование ударов (Block)
Позволяет использовать щит для отражения атаки любым оружием. Успешно поставленный блок ликвидирует весь ущерб.
Ключевая характеристика: ловкость (**agility**)

Оружейник (Armorer)
Позволяет поддерживать оружие в наилучшем состоянии. Бывшее какое-то время в употреблении оружие наносит меньший ущерб, а доспехи хуже защищают от нападения. Данное умение позволяет частично ослабить этот негативный эффект.
Ключевая характеристика: сила (**strength**)

Легкая броня (Light Armor)
Позволяет эффективно атаковать и защищаться, когда на вас одеты легкие и гибкие доспехи: кожаные, из дубленой кожи, меховые, хитиновые.
Ключевая характеристика: ловкость (**agility**)

Обычная броня (Medium Armor)
Позволяет эффективно атаковать и защищаться, когда на вас одеты прочные и гибкие доспехи: кольчуга, чешуйчатые доспехи, костяные доспехи или доспехи из оркиша.
Ключевая характеристика: выносливость (**endurance**)

Тяжелая броня (Heavy Armor)
Позволяет эффективно атаковать и защищаться, когда на вас одеты массивные и жесткие доспехи: железные, стальные, серебряные, двемерские, эбонитовые и даэдритские доспехи.
Ключевая характеристика: выносливость (**endurance**)

Сражение без доспехов (Unarmored)
Позволяет эффективно сражаться без доспехов (полностью избегать или уменьшать повреждения). Воины, достигшие высокого показателя в этом умении, будучи совсем без доспехов, защищаются лучше, чем те, у кого они есть.
Ключевая характеристика: скорость (**speed**)

Рукопашная (Hand to Hand)
Увеличивает усталость противника, пока последний стоит на ногах. Когда враг сбит с ног и находится без сознания – уменьшает уровень здоровья.
Ключевая характеристика: скорость (**speed**)

Тупое оружие (Blunt Weapon)
Позволяет более эффективно использовать тяжелое тупое оружие: булавы, молоты, дубины и посохи.
Ключевая характеристика: сила (**strength**)

Короткий меч (Short Blade)
Позволяет более эффективностью обращаться с колющим оружием небольшого размера: кинжалами, танто, короткими мечами вакизаси.
Ключевая характеристика: скорость (**speed**)

Длинный меч (Long Blade)
Позволяет более эффективно использовать широкие мечи, сабли, длинные мечи, клейморы, катаны и дай-катаны.
Ключевая характеристика: сила (**strength**)

Топор (Axe)
Позволяет более эффективно управляться с тяжелым рубящим оружием: боевыми топорами обоих видов.
Ключевая характеристика: сила (**strength**)

Копье (Spear)
Позволяет более эффективно использовать колющее древковое оружие: копья и алебарды.
Ключевая характеристика: выносливость (**endurance**)

1.2.2. Магические умения

Заклятие предметов (Enchant)
Управляет созданием, использованием и повторным нанесением заклинания на магические предметы. Умелый колдун успешнее создает новые предметы, при этом полученные артефакты расходуют меньше магический энергии и эффективнее поддаются повторному наложению заклинания с помощью гемм.
Ключевая характеристика: ум (**intelligence**)

Разрушение (Destruction)
Позволяет более эффективно наносить повреждения всему живому и неживому, включая ущерб от элементалей, от иссушающего эффекта, от обычных повреждений, от ранений и от нейтрализации действия магии.
Ключевая характеристика: сила воли (**willpower**)

Изменение (Alteration)
Позволяет более эффективно использовать физический мир и его природные свойства: дышать под водой, дальше прыгать, левитировать, передвигать тяжести, запирать и отпирать двери, а также создавать защитные барьеры, препятствующие нанесению физического ущерба.
Ключевая характеристика: сила воли (**willpower**)

Иллюзия (Illusion)
Позволяет менять восприятие и мысли живых существ: ослепить, парализовать, заставить замолчать, успокоить или привести в ярость, очаровать, выявить что-либо или, наоборот, скрыть, а также сделать кого-либо невидимым.
Ключевая характеристика: обаяние (**personality**)

Чары (Conjuration)
Позволяет ментально подчинять обычных и магических существ, доставать оружие и доспехи из другого мира, в также вызывать слуг из числа

даэдр и божественных существ, которые служили бы заклинателю и защищали его.
Ключевая характеристика: ум (**intelligence**)

Мистицизм (Mysticism)
Позволяет, используя силы другого мира, заключать души в геммы, использовать телепортацию, телекинез, поглощать или отражать магическую энергию и чувствовать на расстоянии невидимые предметы.
Ключевая характеристика: сила воли (**willpower**)

Восстановление (Restoration)
Позволяет исцелять, лечит болезни, защищает тело от вредных воздействий, усиливает физические (сила, выносливость, ловкость) и ментальные способности (ум).
Ключевая характеристика: сила воли (**willpower**)

Алхимия (Alchemy)
Позволяет получать из обычных веществ составы с магическими свойствами: исцеляющие, излечивающие, позволяющие ходить по воде, защищающие от магического воздействия, усиливающие физические показатели.
Ключевая характеристика: ум (**intelligence**)

1.2.3. Навыки выживания

Взлом (Security)
Позволяет открывать двери и ящики отмычкой, а также обезвреживать ловушки. Это умение необходимо агентам, а также ворам.
Ключевая характеристика: ум (**intelligence**)

Красться (Sneak)
Позволяет передвигаться незаметно для окружающих, а также ловко обчищать карманы.
Ключевая характеристика: ловкость (**agility**)

Акробатика (Acrobatics)
Позволяет прыгать на большие дистанции, а также не получать урона, свалившись с большой высоты.
Ключевая характеристика: сила (**strength**)

Меткость (Marksman)
Позволяет более эффективно владеть стрелковых оружием типа короткого и длинного луков, арбалета, метательных звездочек и метательного ножа.
Ключевая характеристика: ловкость (**agility**)

Торговля (Mercantile)
Позволяет снизить цену на товары, снаряжение и услуги, а также повышает шансы заключить выгодную бартерную сделку.
Ключевая характеристика: (**personality**)

Красноречие (Speechcraft)
Позволяет получить от персонажей больше сведений, а также дополнительные квесты.
Ключевая характеристика: обаяние (**personality**)

Атлетика (Athletics)
Позволяет быстрее передвигаться по суше воде, а также под водой.
Ключевая характеристика: скорость (**speed**)

При генерации от вас потребуют распределить все эти умения между тремя группами. Умения первой группы (**primary skills**) после генерации находятся на уровне 30%, прокачка их значительно упрощена. Умения второй группы (**secondary skills**) получают после генерации 15%. Остальные 19 умений попадают в группу **miscellaneous**. Эти скиллы получают 5% и прокачать их гораздо сложнее.

Исходя из вышеизложенного, имеет смысл планировать своего персонажа до генерации, подбирая расу под желаемые умения. Так, например, нет резона делать из представителя расы **Nord** «чистого» мага или торговца. Выбрав эту расу, гораздо разумнее поместить в группу первичных умений **Long Blade** (или **Axe**), **Heavy Armor**, **Block** и **Alteration**, а в группу вторичных – **Short Blade**, **Acrobatics**, **Restoration** и **Mysticism**. Обратите внимание, что мы подбирали умения с ключевыми характеристиками, наиболее мощными для данной расы (**Strength**, **Willpower**, **Endurance**). Оставшиеся два пустых слота в первичной и вторичной группе можно заполнить двумя умениями, соответствующими выбранному вами стилю игры. Например, **Security** и **Marksman**. Такой набор умений вполне подходит прямодушному варвару, занимающемуся разорением гробниц или охотой на нежить.

Вам предлагается выбрать общий стиль поведения персонажа и два самых важных атрибута. Стилей всего три: воин, маг и вор – по трем группам умений. Выбор одного из этих стилей приводит к тому, что все умения, соответствующие данному стилю, увеличиваются на 5 пунктов. Выбранные атрибуты также получают бонус, первый — на 20 единиц, второй — на 10.

Так, нашему норду в целях борьбы с магами ведьмами и нежитью стоит увеличить следующие атрибуты:
- силу воли (**Willpower**), определяющую способность персонажа противостоять магическим атакам и усталости, которая также влияет на умения **Destruction**, **Alteration**, **Mysticism** и **Restoration**;
- силу (**Strength**), определяющую, какой вес может носить персонаж, начальное количество здоровья, усталости и ущерба от оружия ближнего боя (меч, топор...), которая также влияет на умения **Armorer**, **Blunt Weapon**, **Axe**, **Long Blade** и **Acrobatics**.

Стиль поведения в данном случаи, скорее всего, будет **Stealth**, что даст вам бонус к умениям, весьма важным в процессе выживания и обогащения.

Дабы еще больше разнообразить получающиеся классы, в процесс генерации были добавлены знаки зодиака (**Birthsigns**). Созвездия, под которыми рождаются герои, призваны заменить даггерфолловские достоинства/недостатки (**advantage**/**disadvantage**). Однако об этом мы поговорим в следующий раз.

Окончание следует...

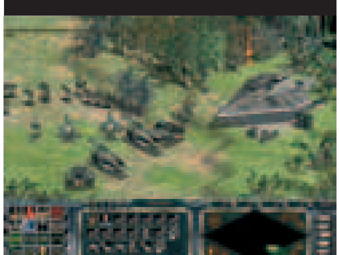
Коды PC

SOLDIER OF FORTUNE: DOUBLE HELIX

Найдите в директории игры в папке **/base** файл **myconfig.cfg**, откройте его в любом текстовом редакторе и отыщите строку «**toggleconsole**». Привяжите эту команду к любой свободной клавише. Например, для привязки к [X] строка должна выглядеть следующим образом:
bind X «toggleconsole»
Затем запустите игру и вызовите консоль с помощью клавиши [X] (в нашем случае). После этого загрузите нужный вам уровень, используя команды **map <имя карты>** или **devmap <имя карты>**.
Названия карт: **air1; air2; air3; air4; arm1; arm2; cem1; col1; col10; col2; col3; col4; col6; col7; col8; col9; finca1; finca2; finca3; finca4; hk1; hk2; hk3; hk4; hk5; hk6; hk7; hos1; hos2; hos3; hos4; kam1; kam10; kam11; kam12; kam2; kam3; kam4; kam5; kam6; kam7; kam8; kam9; liner1; liner2; liner3; pra1; pra2; pra3; pra4; pra5; pra6; shop1; shop2; shop3; shop4; shop5; shop6; shop7; shop8; tut1**
После загрузки уровня введите в консоли команду **sv_cheats 1** для активации читов.
Теперь вы можете использовать нижеприведенные коды:
god — режим Бога
noclip — возможность проходить сквозь стены
give all — получить все оружие и полный боекомплект
notarget — отключить AI противников
raven 1 — выбор уровня из главного меню
give ammo — получить полный боекомплект для имеющегося оружия
give health — восполнить здоровье
cmdlist — посмотреть список всех консольных команд
mapname — посмотреть название текущей карты
dir maps — посмотреть список всех карт
quit — выйти из игры

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS

Во время игры нажмите [ENTER], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
FORCEFOOD — получить 1000 ед. еды
FORCENOVA — получить 1000 ед. Nova
FORCECARBON — получить 1000 ед. углерода



FORCEORE — получить 1000 ед. руды
FORCEBUILD — ускоренная постройка
FORCEEXPLORE — открыть всю карту
FORCESIGHT — отключить «туман войны»
DARKSIDE# — уничтожить противника (**#** — номер оппонента от 1 до 8)
TARKIN — уничтожить всех врагов
SKYWALKER — выиграть миссию
<1-58> — прослушать цитату из Star Wars

WARRIOR KINGS

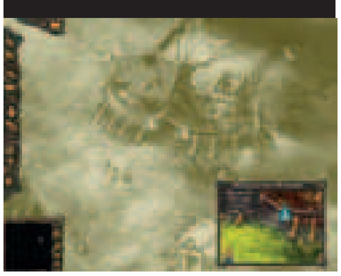
Во время игры введите один из нижеследующих кодов для активации необходимого чита:
gimmegimme — получить дополнительные ресурсы
doyousee — открыть всю карту
Альтернативный способ:
Откройте файл с вашей сохраненной игрой в любом текстовом редакторе, найдите параметры «**FOOD**», «**WOOD**» и «**GOLD**» и измените их значения, скажем, на «**100000**».

DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный вам код:
give all — получить все оружие и предметы
give ammo — получить все оружие
give jetpack — получить Jetpack
give forcefield — получить Force Field
give life — получить дополнительную жизнь
pause — пауза в стиле «Матрицы»
toggle g_p_god — режим Бога
kill — самоубийство
Коды, действие которых неизвестно: **toggle r_timings, toggle r_stats, toggle g_debug, camera camera, camera player, toggle g_map_info.**
Альтернативный способ:
Нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите **exec cheats.cfg**.
Теперь во время игры используйте одну из указанных ниже клавиш, чтобы активировать нужный чит:
[G] — получить все оружие и предметы
[H] — получить все оружие
[J] — получить Jetpack
[F] — получить Force Field
[L] — получить дополнительную жизнь
[K] — самоубийство
[I] — режим Бога
[P] — пауза в стиле «Матрицы»

CULTURES 2: THE GATES OF ASGARD

Начните игру, а затем в меню опций нажмите [F2] и введите нужный вам код. В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите характерный звук.
FUNEXPLORE — открыть всю карту
FUNCOLORS — изменить цвет дисплея на серый -> коричневый -> светло-серый -> обычный
FUNLARRY — воспроизводить все звуки в игре в ускоренном темпе (введите еще раз для возвращения к нормальному режиму)
FUNOUTTAKE — проиграть outtake.mp3 с компакт-диска
Коды, действие которых неизвестно: **FUNMAPVERYBIG, FUNMAPSMALL, FUNMOREFUN**
На экране выбора кампаний введите один из нижеприведенных кодов, чтобы получить доступ к нужной вам миссии. В подтверждение того, что уровень появился на карте, вы услышите характерный звук.



OHODIN — получить доступ к Normandy Mission
ZANZARAH — получить доступ к England Mission
AMY — получить доступ к Italy Mission
HADSCHI — получить доступ к Miklagard Mission
HABSPASS — получить доступ к The Warager Guard Mission
SVENKOMMT — получить доступ к The Battle for Byzantium Mission
GOTHICRULES — получить доступ к Alexandria Mission
REGENGOTT — получить доступ к Baghdad Mission
SCHATTENFEE — получить доступ к Wigrid Wall Mission

NAVY SEALS

Откройте в любом текстовом редакторе файл **autoexec.cfg**, который расположен в директории игры, и измените значения указанных далее параметров:
Режим Бога: «**PlayerTakeDamage 1**» -> «**PlayerTakeDamage 0**»
Способность проходить сквозь стены: «**PlayerClip 0**» -> «**PlayerClip 1**»
Неуязвимые противники: «**AITakeDamage 1**» -> «**AITakeDamage 0**»
Враги получают больше урона: «**AITakeDamage 1**» -> «**AITakeDamage 99**»

OPERATION BLOCKADE

Во время игры нажмите [ENTER], чтобы вызвать консоль, а затем введите коды:
eat your spinach — режим Бога
say uncle — выиграть миссию

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Режим читов:
Создайте ярлык к файлу **alone4.exe** и в его свойствах в поле «**Объект**» добавьте параметр **wizardmaster**. У вас должно получиться



что-то вроде «**C:/Alone in the Dark/alone4.exe» wizardmaster**. Запустите с этого ярлыка игру, зайдите на экран **Inventory**, и вы увидите новое меню **Cheat Mode**, в котором можно активировать режим Бога и ряд прочих вещей.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

В свойствах ярлыка к исполняемому файлу игры в поле «**Объект**» добавьте параметр **-TestMode**. У вас должно получиться что-то вроде
«**C:\Program Files\Activision\Bridge Commander\stbc.exe» -TestMode**
Теперь во время игры используйте приведенные ниже комбинации клавиш для активации нужного вам чита:
[SHIFT] + [G] — режим Бога
[SHIFT] + [R] — починить выбранный юнит
[SHIFT] + [K] — уничтожить выбранный юнит

Коды PS2

HEADHUNTER

Режим отладки:
Во время игры удерживайте нажатыми [R1] + [■] и нажмите [**Start**].

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Прежде всего, выберите **Arcade Mode**. Затем наведите курсор на **Hard** и удерживайте [L1] + [R1], пока уровень сложности не сменится на **Professional**.

Знаете, чем хорош add-on Opposing Force для Half-Life? Безусловно, тем, что разработчикам удалось передать дух оригинальной игры и при этом осветить события, произошедшие на Black Mesa Research Facility, с совсем иной перспективы. Но нам же больше интересен тот факт, что дополнение умеет сочинять стихи. Заинтригованы?

EASTER EGGS

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (PC)

1 Полураспавшийся стихоплет
Для начала необходимо задействовать в игре консоль, для этого в свойствах ярлыка к **Opposing Force** в поле «**Объект**» пропишите параметры **-dev** и **-console**. У вас должно получиться что-то похожее на:
C:\SIERRA\Half-Life\hl.exe -game gearbox -console -dev
Теперь запустите с этого ярлыка **Opposing Force** и начните игру. После того, как уровень загрузится, нажмите на клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль. Наберите слово **haiku** и нажмите [ENTER]. После этого используйте [~] (тильду), чтобы убрать консоль.
В центре экрана на несколько секунд появится только что сочиненный стих, причем не простой, а самое настоящее японское трехстишье «хайку». Творения **Opposing Force** обычно получаются глубокомысленными и заставляют серьезно задуматься на весь оставшийся день. Вот парочка особенно проникновенных примеров:

a velvet codpiece
guns exploding all around
miscellanious

nice vomitting spell
i don't need the influence
evil evil boy

Очень вольный перевод обоих таков:

хочу я знать об играх все
и посему читаю «СИ»
жизнь прекрасна! ;)

Хотите, раскрою вам секрет этого стихоплетного фокуса, придуманного разработчиками из **Gearbox Software**? На самом деле, в электронной душе **Opposing Force** никакого поэта нет, хотя стихи получаются на редкость актуальные (*особенно в твоем переводе — прим. ред.;*). Все дело в файле **opfor.dll**, который прячется в директории **Half-Life** в папке **gearbox/dlls**. Откройте его в **MS Word**, и где-то в конце малопонятного текста вы сможете найти все строчки, из которых в случайном порядке составляются стихи...

? Проблемы с ОС
Интересную деталь можно заметить почти в самом начале игры, где вы впервые встре-

чаетесь с упитанным охранником. Подойдите к компьютеру, стоящему у стены, и поиграйтесь с ним. Достаточно нажать пару раз на «**Use**» и машина зависнет, о чем даст знать появившийся на экране голубой фон. Вот такой увесистый камень бросили разработчики **Opposing Force** в огород популярной операционной системы ;)

Также в сегодняшнем выпуске вы узнаете о том, какие интересные функции имеются в творении гениального Hideo Kojima.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (PS2)

1 Главное меню
После того, как вы успешно завершите игру, главное меню сменит свой цвет с красного на синий. Пройдите игру еще раз, чтобы вернуть все на свои места. Также изменить цвет главного меню можно, если поиграться с правой аналоговой ручкой. Если вы нажмете L2, прогремит выстрел, сопровождаемый вспышкой.

2 Забавы с CODEC'ом
Во время разговора покрутите правую и/или левую аналоговые ручки — соответствующие изображения персонажей сдвинутся в указанном направлении. Вещь бесполезная, но порой забавная. Также можно сделать zoom, если вдавить палочки. Плюс к этому, используйте во время бесед



R1 или R2, чтобы услышать скрытые мысли Снейка или Райдена. R1 дает положительное высказывание, а R2 — отрицательное. Пропускать длинные сообщения можно, используя Треугольник.

3 Забавы с заставками
Во время игровых видеороликов нажмите R1, чтобы сделать кинематографичный наезд, а затем используйте правую аналоговую палочку, чтобы сдвинуть изображение.



4 Физкультура
Сделайте сто подтягиваний, чтобы перейти на **Grip Level 2**. Для этого в висячем положении нажимайте кнопки L2 + R2. Причем учтите, что подтягиваться необходимо до упора, иначе ничего не выйдет. Еще сто подтягиваний подарят вам **Grip Level 3**.

5 Фотки на память
Успешно завершите игру, и у вас появится возможность выбирать эпизод: либо **Tanker**, либо **Plant**, либо **Tanker-Plant**. Также вы получите **Digital Camera**, цифровой фотоаппарат, который позволяет



сохранять фотки особо понравившихся вам моментов на карте памяти.

6 Clear Code
После того, как вы пройдете игру, вас вознаградят так называемым **Clear Code**, который надо ввести на сайте <u>**www.konamijp.com**</u>. Таким образом вы сможете узнать свой рейтинг, а также плюсы и минусы прохождения. Одна интересная особенность: на экране с **Clear Code** нажмите ↑, ↑, ←, →, ←, →, ×, ○. Вы услышите, как Снейк закричит: это классический код **Konami** со времен восьмибитной **Contra**.



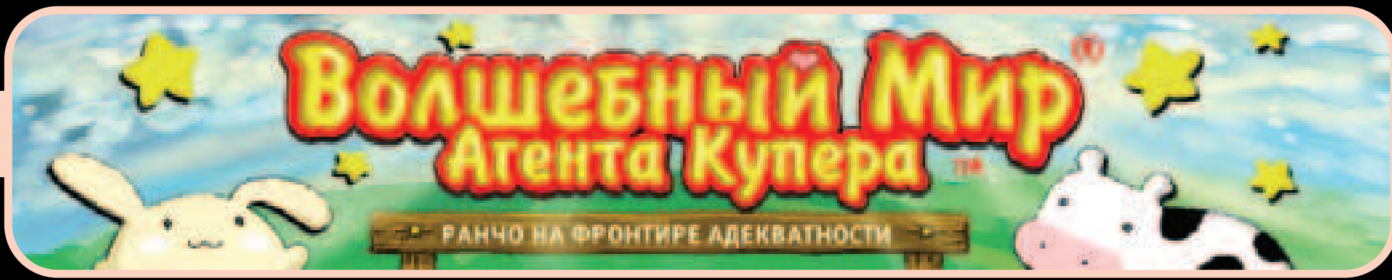
7 Dog Tags
Если вы соберете все до единого солдатские жетоны в игре (на каждом уровне сложности в каждом эпизоде), вас наградят ссылкой на секретный сайт с кучей рулезов. Схитрить не получится — для доступа на сайт нужен код.
После того, как Снейк аккумулирует у себя **47 Dog Tags**, в следующей игре он получит **Bandana**. С надетой банданой у героя будет неограниченный боезапас. 78 собранных **Dog Tags** дарят ему **Stealth**, с которым он становится невидимым для противников.
У Райдена ситуация несколько иная:



73 Dog Tags — Brown Wig — коричневый парик, дающий неограниченный боезапас
121 Dog Tags — Stealth — костюм, дающий возможность становиться невидимым
170 Dog Tags — Orange Wig — оранжевый парик, дающий возможность бесконечно долго висеть на руках
218 Dog Tags — Blue Wig — синий парик, дающий возможность бесконечно долго находится под водой

В следующем выпуске вы узнаете, какие сюрпризы приготовила для вас нежить в **Clive Barker's Undying**, но как всегда, не буду раскрывать все карты. Если у вас есть пожелания по содержанию рубрики или, быть может, вы желаете чем-нибудь поделиться, смело пишите на **spoiler@gameland.ru**. Пусть все тайное станет явным!

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU

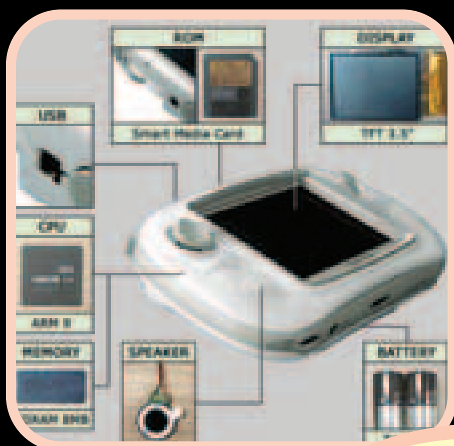
ВЫПУСК 05

Корейский ФЕНОМЕН

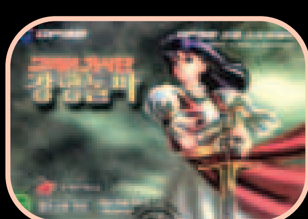




Nintendo, может быть, и «царь горы» в области карманных игр, но их 32-битная приставочка далека от идеала. Мы уже не раз писали и о пресквернoм качестве мутного экранчика Game Boy Advance, и, скажем так, об ограниченной функциональности этой системы. Если проблемы с экраном потихоньку начинают элегантно решаться (независимые разработчики предлагают комплект лампочек Afterburner, устанавливаемый непосредственно внутрь корпуса GBA), машинка от Nintendo все равно не может похвастаться широким набором возможностей, реализованных никому на Западе не известной корейской компанией Game Park в собственной портативной игровой системе. Какой-такой системе, спрашиваете?



Корейцы (разумеется, южные - северным сейчас не до игр) всегда настороженно относились к Японии и по мере возможностей создавали альтернативу разработкам высокотехнологичного соседа - или хотя бы просто дублировали их на собственной производственной базе. Всемирно известные корпорации Samsung и LG (ранее Goldstar) родились именно так, в качестве корейского ответа на экспансию японских электронных гигантов. До недавнего времени доступ на благодатный южнокорейский рынок для Sony, Sega и Nintendo был законодательно закрыт (хотя «серый» рынок по продаже их продукции процветал; легального послабления сейчас сумела добиться лишь Sony, официально запустившая в этом году корейскую версию PlayStation 2), а местные инженеры активно проектировали собственные игровые автоматы и консоли. Одной из таких разработок и стала карманная GP32, задуманная как «убийца GBA» на отдельно взятом сегменте азиатского рынка.



В онлайновых магазинах GP32 стоит немногим дороже GBA (100-110 долларов против 80-90), а беглый взгляд на список технических характеристик заставляет усомниться в заверениях Nintendo в том, что их цена - максимально низкая для продукта такого класса. Ведь в GP32 при небольшой ценовой разнице загнано столько всякого добра, сколько владельцам GBA в самом эротичном сне не снилось. 32-битный центральный процессор Samsung S3C2400X01 (ARM920T) работает на тактовой частоте до 133 мегагерц. 3.5" TFT-дисплей отображает 65536 цветов в разрешении 320x200 точек (для сравнения, у GBA диагональ дисплея 2.9", 32768 цветов, 240x160). На борту 8 MB SDRAM, 512 KB флэш-памяти. Игры записываются на карты SMC (Smart Media Card) максимальной емкостью 128 MB. Двух «пальчиковых» батареек AA хватает на 12 часов работы. Звук 16-bit PCM Stereo, программная поддержка MIDI (32 канала), 4-канального микширования WAV и - сюрприз! - MP3 MPEG (I, II)! То есть система спокойно может функционировать в качестве музыкального плейера, только успевай карточки с MP3-файлами менять. Дальше - больше. Встроенный USB-порт, возможность выхода в Интернет с помощью мобильного телефона, поддержка многопользовательских сетевых игр и различных технологий представления контента (Macromedia Flash, streaming media), специальный текстовый редактор, программы для обмена электронной почтой и чтения электронных книг (e-books). Беспроводное радиочастотное соединение позволяет четырем владельцам GP32 одновременно участвовать в многопользовательской игре без необходимости покупки дополнительных link-кабелей.

...Портативная приставка такого уровня и не снилась фэнам Nintendo...

Как обстоят дела с игрушками для этого монстра? Не сказать, чтобы уж прямо бантиком. Корейские команды из всех сил поддерживают платформу, но за год им удалось реализовать всего чуть больше двух десятков проектов. В сравнении с GBA, чья библиотека приближается к паре сотен наименований, это, мягко говоря, слабовато. Как бы забавно ни звучало, руководство Game Park связывает свои надежды с еще недавно столь немилыми японскими компаниями, почувствовавшими запах прибыли. Capcom уже заключила контракт на перевод в формат GP32 своих мегахитов Street Fighter Zero 3, Rockman X5 и неназванной RPG (Breath of Fire?). Наследники SNK обещают King of Fighters и Metal Slug. Плюс разработка игр под GP32 ведется по канонам open source, и в сети уже немало сайтов, бодро рапортующих о прогрессе в области собственных проектов.

Учитывая маркетинговую мощь Nintendo (за которой еле поспевает даже Bandai, к слову, выпускающая летом Swan Crystal, новую версию своей системы WonderSwan), очень маловероятно, что продвинутое детище корейских разработчиков завоюет сколько-нибудь заметное место под солнцем за пределами своей родины. Скорее всего, GP32 так и останется экзотической диковиной, которой не стыдно похвастаться перед друзьями-геймерами.

А это ничуть не умаляет ее достоинств! (^_^)



ПИШИТЕ ПИСЬМА: VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
perestukin@gameland.ru

**Почти пятьдесят тысяч читателей... Стадион.
Не считая того, что в некоторые места журнал приходит один–два на город... Поневоле робеешь, представляя себе столь многочисленную публику. Кто–то хочет высказаться? Смелее бери слово. Ты будешь услышан. Заяви о себе.
Сто тысяч глаз устремлены на тебя. На твое письмо.
Пишите, мыслите, спорьте.**



Иллюстрация: арт-группа LAMP

JAVELIN

Приветствую всех, кто это читает. Я хотел бы выразить свое мнение о журнале. Буду говорить открыто (выражать свое личное мнение).

О плохом. Ушли Амир и Эстрин (и еще кто-то)... Полемика бесполезна, я убедился еще на форуме. Дополнительный объем журнала весь забит дополнительной рекламой. Рубрика Star Express немного... «не в тему». Какой смысл выделять две-три страницы на то, чтобы поспрашивать «звезд» (никогда не любил это слово) о том, как они относятся к компьютерам, играм и Интернету? Зачем? Если человек хочет больше узнать о своих кумирах, издания другой направленности сообщат ему больше. По-моему, даже если Камуи Гакта спросить об особенностях строения «хрущевок», он и то выразит свое мнение интереснее и охотнее, чем какая-нибудь знаменитость о компьютерных играх... Еще меня бесит то, что у многих людей Интернет ассоциируется только с чатами и ICQ. Мне даже стыдно иногда читать диалог со «звездой», в котором только и говорится о том что гамеры, программеры, сетевики и прочий народ вроде меня – это тощие и нелюдимые очкарики, которые только и знают, что играть в тупые стрелялки-прыгалки и делать из себя суперменов в Интернете... Обидно... Почему ст. о/у не возмутился? Пригрозили, наверное. Советую заменить SE постоянной рубрикой Persona и брать такие же объемные интервью у более интересных (imho) и подходящих для этого журнала людей. Не буду сильно критиковать рекламу в «СИ», она приносит журналу деньги, следовательно – пользу, следовательно – нам же лучше. Попрошу читателей не придираться, а понять основы рекламной политики.

Ну, вот вроде бы и все о плохом! Теперь о хорошем, которого гораздо больше. Тираж увеличивается. Новая команда талантлива и амбициозна. А. Купер (главный отаку страны) – достойная замена Овчинникову. Уже видно, что стало больше уделяться внимание аниме и манге. Поверьте, многие этого ждали. Вслед за Корнеевым потянулась и арт-группа Lovely Angels Meta-Psychosis, творчество которой я люблю. Надеюсь, контакты с ними будут не редким явлением. Теперь и без того лучший журнал разбавлен парочкой истинных отаку. Та-а-ак, что там у нас еще... Радует отношения «СИ» с отечественными игроделами и оперативность репортажей. Радует Назарофф. Радует «Киберспорт». Радует объективность и здоровая дерзость оценок. «СИ» процветает по мере процветания игровой индустрии... и это опять же РАДУЕТ!

Прошу простить мое жесткое мнение о SE, но вы сами говорили, что журнал надо делать вместе. Так что принимайте мнения.

Do itashimashite, Javelin.

Виктор Перестукин:
Привет, Javelin! Твое мнение о SE не единственное. Пространные ответы «звезд» не устраивают многих читателей. Хотя некоторые считают по-другому. Шлют нам списки, кого хотят видеть в SE. Тут тебе и «Премьер-министр», и «Децл». Ясно одно, нам надо более тщательнее подходить к выбору респондентов. В этом номере с нами откровенничает Levelord — один из отцов-основателей игровой индустрии. Ждем ваших предложений и отзывов — кого вы хотите видеть в рубрике: таких же игроков, пусть даже и «звезд», или же людей непосредственно из игровой «кухни» и не будет ли это похоже на стандартное интервью?

И, конечно, привет от Агента Купера. Работа, украшающая «Обратную связь», посвящена всем поклонникам творчества арт-группы LAMP.

МУКАШ ОСМОНАЛИЕВ

Здравствуйте, уважаемые господа!

Хотел бы высказать свое глубокое сожаление по поводу изменений в моем любимом журнале, который я покупаю с 1996 года. Хотелось обозначить резкий поворот курса журнала в сторону PC-игр, причем далеко не самых лучших. Зачем писать об играх на PC, которые получают по 3-5 баллов, при явном игнорировании отличных видеоигр. Что показательно, как только стихли споры в рубрике «Обратная связь», о чем надо больше писать: про видео или PC, как резко пошел крен сторону PC. Вы только не подумайте, что я вам ставлю ультиматум и ненавижу PC, у меня дома есть и компьютер, и приставки, но просто хотелось, чтобы вы соблюдали баланс. Прошу вас не отвечать, что «мы отслеживаем тенденции в индустрии и соответственно реагируем», ведь тенденции в игровой индустрии как раз наоборот в сторону видеоигр, а то ваш журнал скоро можно будет точно назвать «Страна PC-игр».

Юрий Поморцев:
Горячий привет! Крена в сторону PC нет – мы были и будем мультиплатформенным журналом без ярко выраженных предпочтений. Вышли мощные хиты на PC? Мы рассказываем про них. Появились потрясающие блокбастеры для какой-либо консоли? Отлично, мы сразу готовим обзоры. Все определяется исключительно вышедшими играми. Бывает и затишье, когда на рынке представлены только средней руки проекты. Но мы рассматриваем и их – хотя бы для того, чтобы предостеречь вас от ненужной траты денег. ;)

ULTIMALEE

Привет! Вам пишет безумная фанатка Final Fantasy.

Ваш замечательный журнал читаю с первого номера (какая ностальгия...), соответственно читаю и Official PlayStation, также пытаюсь вникнуть в смысл замудреного «Хакера» (ой, ну, порой вы там такого накрутите!). Короче, веду добросовестный образ жизни геймерши. Для девушки это занятие немного странноватое... друзья иногда удивляются наличием PC, PS и сотни игровых дисков.

Достойных игр оч-чень много, но, как бы это не было типично, я обожаю Final Fantasy (можно сказать, боготворю), которая изменила мою жизнь. Думаю, не многие поймут меня, но FF наносит некий отпечаток на человека, создает ему свой, отдельный от реальности мир. В Интернете облазила большинство сайтов, содержащих какую-либо информацию о сериале, собрала, думаю, все FF, хотя прочитав #08(113), просто попала в тупик – с Game Boy плохо знакома. Хочу сказать, что да, я готова купить эти часики SeikoWrist Watch хоть за $500, чтобы хоть как-то быть связанной с этой сказкой.

Не раз я плакала из-за этой «не просто игры», осознавая, что это всего лишь выдумка «веселого сказочника» Хиронобу Сакагути. Так странно и, возможно, глупо. Я в сотый раз прохожу FF (для меня дорога каждая часть), плачу, услышав любимую Eyes On Me, которую знаю наизусть... И это не пройдет... поверьте, я знаю... FF – это не просто игра, это стиль жизни.

**С печалью на душе и любовью к вам,
forever yours, Ultimalee.**

Валерий «А.Купер» Корнеев:
Доброго! Прекрасно тебя понимаю, разделяя привязанность к FF. Но все-таки попробуй обратить внимание и на другие японские RPG: уверяю тебя, что Chrono Cross и Grandia II, Persona и Breath of Fire IV отлично скрасят время ожидания очередной FF. За часики – респект, я так и не решился. Кстати, на Playonline сейчас торгуют такими клевыми штанишками Тидуса...

Виктор Перестукин *(ну разве можно пропустись шанс пообщаться с девушкой?):*
Нет ничего странного в твоем увлечении! Друзья удивляются сотне дисков? Вот это – странно! Завидовать должны...



DIS

Вот тебе и здрасьте!

Бархатная революция свершилась... И кто у нас остался от старых монстров компьютерной журналистики? Долинский, Назаров, Щербаков, Гоблин стал заглядывать (он, правда, личность уже совсем другого масштаба). Остальных очень жаль... Где статьи Романова, который когда-то так интересно рассказывал про Марио и вообще японцев в играх (сейчас приедет с E3, скажет, что игровая индустрия умирает и ничем его не радует)? Где Эстрин, который так занудно распишет новую хорошую стратегию, что в нее и играть-то уже не хочется. Я не говорю уже об «Обратной связи». Что-то вот как-то... Грустно расставаться с людьми, к которым достаточно сильно привык и считал уже почти друзьями.

Страницы журнала заполонили его бывшие читатели-писатели... А читать все равно интересно (Корнеев – the best!). Все очень оживилось в последнее время. Вернулись старые рубрики, добавились интересные и неинтересные новые. Чего только стОит рубрика «Звездный экспресс», в которой Кафаров пристает с нелепыми вопросами к людям, которые PC видели только издалека, не говоря уже о приставках нового поколения. Тем более, в эти все интервью вообще не сильно-то верится (sorry, это imho). Короче, не скажу, что изменения в составе редакции плохо отразились на содержании моего любимого журнала. Скажу, что получается даже хорошо.

Все последние special – просто супер! Я в восторге! Очень приятно читать что-то интересное, а уж если это совпадает с твоим мнением... А оно есть – 16 лет непрерывного сидения перед телевизором и монитором. Стаж!

Вот только одно «сбивает с ритма» – какие-то вы, господа, беззубые стали. Все у вас хорошо, все тип-топ, ну если и есть недостатки, то достоинства игры их покрывают. Такие «старые геймеры» (терпеть не могу слово «геймер»!), как я, подумают, что совсем продались вы издателям. И читать перестанут. Вы, правда, скажете, что нам давно пора на свалку истории, но это зря – есть еще ягоды в наших ягодицах! Я вот, например, за последний год еще 8 человек «подсадил» на видеоигры. Кстати, при помощи Dreamcast!

Старую сеговскую приставку теперь больше принято ругать – и тормозит она, и мощи ей не хватает, и вообще все полигоны кривые и выпадающие. А я так чувствую, что уже ее не брошу, потому что она «хороший». Игрушек мне надолго хватит – я закупился практически всеми релизами на приставку, кроме никому не нужных портов детсадовских платформеров с PS one. И я ни за что не продам эту волшебную коробочку. Когда я купил Dreamcast, а консолей у меня было много и разных, включая провальную Game gear, Nomad, CD (ах, Lunar SSS), я вдруг почувствовал, что «вот оно – пришло». PS one, например, была просто поколение next, а вот уже Dreamcast стал целым миром. Это вам уже не гонка за fps, и прочей белибердой, это возвращение в тот мир, который так ценился мной во времена первого усаживания за серенькую клавиатуру Atari. Неужели тот, кто прошел Skies of Arcadia, может предать свои чувства и восторги? А Grandia 2 – да это просто одна из лучших(!) игр за всю мою жизнь. Я теперь просто обожаю создателей за их подарок, сюжет, которому сопереживаешь – такая редкость... Неужели, глядя на такие игры, можно думать о полигонах, текстурах, эффектах освещения? Я не думал, я был занят историей! И, по-моему, это лучший комплимент разработчикам, которые заставили забыть о технической стороне дела. И, как ни странно, все это было сделано именно на «старой, паршивой и никому не нужной» приставке от Sega.

А ларчик просто открывался: в случае с PS one, PS2, новомодным Xbox – все игры на них – это чистая коммерция. А команды разработчиков от Sega вкладывали в свои проекты душу, часто не получая нормальных денег. Такой менеджмент и маркетинг, как у Sega, просто не может приносить компании доходы. Я ненавижу Sega за постоянные обманы: Game gear, Nomad, Sega CD. С Dreamcast опять обман, но за все удовольствие от этой консоли я простил все. И обломы, и чертову уйму потерянных денег.

Обижает (и очень) отношение к приставке журналистов. Редко кто не пнет теперь «мертвого льва». И хороших игр на ней не было, и Соник практически никакой. Открываем затрепанный номерочек «Страны Игр» за 1998 год, статья Б. Романова про японское чудо-юдо-игру о Сонике – синем ежике-мутанте. Да это не игра, это просто что-то потрясающее (до сих пор помню каждую строчку на розовых страничках, каждый микроскопический скриншот)! И я верю, покупаю приставку, покупаю игру и, действительно, получаю огромное удовольствие. А через 4 года мне говорят, что это мне только показалось и на самом деле игрушка так себе. Полно вам, братцы, ерундой заниматься. «Невнятный режим выращивания Чао», – сейчас со смеху помру! Удивляюсь, почему еще не пинаем RE Code Veronica и прочие хорошие игрушки?... Потому что переведены на PS2?

Думаю, в моем конкретном случае «жизненный цикл приставки» от Sega будет гораздо длиннее стандартных 2-3х лет. Этого же я желаю и другим обладателям консоли. Вначале я был очень зол на Sega за это «предательство», потому и пишу уже через год после официальной «смерти» консоли, что разочарование от заявлений руководства Sega полностью возмещено очарованием самой приставки и великолепием выпущенных на нее игр. Относитесь проще к гонке поколений на рынке игрового железа (PS3 не за горами!). Если после первой Соньки разница в графике и прочем подобном при сравнении с Dreamcast была ошеломляюща, то при сравнении с PS2 эта самая разница уже исчезающе мала.

Относитесь легче и к мнимой смерти сеговского чуда под названием Dreamcast. Оно вам еще послужит, не избавляйтесь от него. Даже если продадите – денег на вторую Соньку не хватит.

Да! Признаюсь! Влияние «Страны» неотвратимо, уговоры действенны – благодаря им я и приобрел Dreamcast – так что у меня скоро появится PS2! Слишком люблю я JRPG, чтобы пропустить PS2. И я буду ловить на ней релизы от разбредшихся по приставкам сеговских команд с их мультиплатформенной политикой. Но родимый Dreamcast навсегда останется подключенным к моему телевизору, пусть и параллельно с другой консолью.

С уважением, DIS, Калининград

P.S. Вопрос о издании, посвященном народному японскому лубку – манге и аниме (hentai тоже) не снимается с повестки дня. Это будет интересно – ручаюсь! Зайдите на Горбушку, сразу увидите, как оккупированы пиплом лотки с мультиками. И народ платит по 200-500р. за кассету. Так давайте писать обо всем об этом! Рассказывать, знакомить широкие массы почитателей с режиссерами, художниками, историей аниме. А, агент Купер? Если уж даже ОРТ закупило нудный Royal space forces...

***Валерий «А.Купер» Корнеев**:*
Что касается материалов о японской массовой культуре — завсегда пожалуйста, за мной не заржавеет. Другое дело, действительно ли это будет интересно подавляющему большинству читателей «СИ», или только горстке отъявленных отаку? (^_^)

***Виктор Перестукин**:*
Являясь по сути закостенелым PC-ортодоксом, я не смог остаться равнодушным, читая это письмо. Какая преданность, какая любовь! Учитывая интересы читателей (а подобные излияния о «безвременно ушедшей» к нам приходят все чаще), мы всерьез думаем о создании рубрики, посвященной Dreamcast.

СТЕПАН

Уважаемая редакция «СИ»!

Ваш журнал мне очень нравится, и я решился Вам написать. Разделяю свое письмо на 4 части: «хорошо», «плохо», «предложения», «вопросы». Итак:

Хорошо: отличная полиграфия, хороший дизайн, интересные статьи, ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР (не только Назаров). Спецвыпуск по HoMM IV меня особенно порадовал. «Обратную связь» читаю с удовольствием. Все ругают вашу систему оценок, но мне кажется, она определенно лучше старой. «Страна Игр» становится лучше.

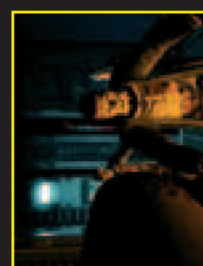
Плохо: ничего

Предложения: как насчет рубрики «Ретро»? В ней можно печатать обзоры лучших игр прошлых лет. И еще. В номере 112 некто Дмитрий предлагал устроить читательский хит-парад. Хотя бы раз в месяц! Лично я за.

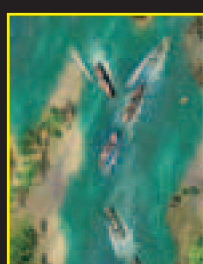
Вопросы:
1. О железе: какой руль с педалями вы можете посоветовать для ПЦ?
2. Об играх: выйдет ли скоро что-то хорошее, отечественное, гоночное?
3. Вопрос лично ведущему рубрики: какая игра вам больше всего нравится на PC (ответы «я все люблю» не принимаются)?
А еще о диске: он крут!

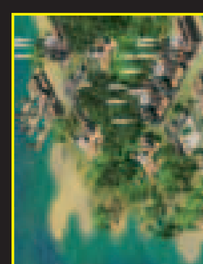
С уважением, Степан





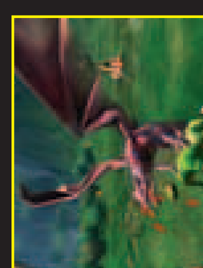
E3 Video
Самые свежие, самые интересные, самые громкие игры с недавней выставки E3. 19 видео роликов — DOOM 3, SimCity 4, Mortal Kombat 5 ...





Industry Giant 2
Новая экономическая стратегия, позволяющая почувствовать себя настоящим магнатом. Пройдите путь от начала индустриальной революции до эпохи информационных технологий.





The I of the Dragon
Проект, создающийся в недрах московской команды — Primal Software. В игре нам предстоит принять облик последнего Дракона и встать на защиту человечества, которому грозить гибель.

***Виктор Перестукин**:*
Привет, Степан. По поводу ретро-обзоров – неплохая мысль, но поскольку мы мультиплатформенный журнал, только PC'шными воспоминаниями не обойдешься. Вполне возможно, что мы сделаем нечто подобное и для Dreamcast.

Нашему хит-параду быть!
1. Советую руль Logitech MOMO FORCE.

CONTENT #12 (117)

CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
The I of the Dragon;
Industry Giant 2

ВИДЕО
Colin McRae Rally 3;
Commandos 3;
DOOM III Legacy;
Mario Sunshine;
Metroid Prime;
Rallisport Challenge (PC);
Starfox Adventures;
The Legend of Zelda;
Xbox montage (более 30 игр);
Rainbow Six: Raven Shield;
SimCity 4;
Stuntman;
SWAT 4: Urban Justice;
Star Wars: Bounty Hunter;
Star Wars: The Clone Wars;
Star Wars: Knight of the Old Republic;
Indiana Jones and the Emperor's Tomb;
Mortal Kombat 5;
Tekken 4

СТАТЬИ
Проклятые Земли

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 — Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 — Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Shadow Worlds;
Shadow Worlds patch

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 7 играм;
Скриншоты ко всем Review;
Скриншоты ко всем Preview

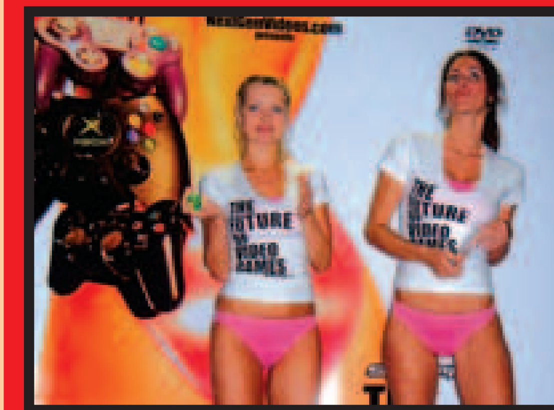
ПРИМОЧКИ
Max Payne — High Stakes 2;
Max Payne — Skyscraper;
Max Payne — The Revenge

ПАТЧИ
Dungeon Siege ver. 109 B;
Medal of Honor Allied Assault ver. 1.11;
Return to Castle Wolfenstein ver 1.32

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШИ ВЫСТАВКИ
Эксклюзивный материал от нашего спецкора и бронебойная подборка превью от редакционных бойцов! Громкие анонсы чередуются с интервью, уникальные скриншоты — с редкими фотографиями.



ПРАЗДНИК НА НАШЕЙ УЛИЦЕ
Четырехлетие Unreal отмечаем всей редакцией, не забыв выдать посвященный этому юбилею спецматериал.

НАШИ ДОЛГОЖДАННЫЕ
Обзоры отечественного квеста «Джаз и Фауст» (с полным прохождением!) и потенциального «киллера Counter-Strike» — командного шутера Mobile Forces.

НАШЕ РЕТРО
Новая рубрика: любимые игры на приставках прошлых поколений, от 8-битной NES до 128-битной Dreamcast. Испытанная временем классика, чей геймплей не блекнет по прошествии лет!

Самые лучшие и самые свежие обзоры, коды и прохождения — в 13(118) номере «СИ». Требуйте со 2-го июля!

Вещь! Будто только что снят с болида «Формулы-1».
2. Да, конечно — «Машинки». Разработчик – Creat Games, издатель – «1С». В ближайшее время.
3. Назвать самую-самую? Наверное, Civilization II. Но играю во все. Сейчас, например, меня похитила подаренная на д.р. Clive Baker's Undying (коробка, все как надо). Без сейвов, на nightmare, с притушенным светом. М-м-м… Что мы ей в свое время поставили? Надо пойти проверить…



СДЕЛАЙ
DEW
Mountain
Dew
0.6L
ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA



СТРАНА
ИГР
The Elder Scrolls III
MORROWIND
1С
ФИРМА «1С»
Bethesda
SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company
акелла™


FINAL FANTASY X
SQUARESOFT
СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation 2